

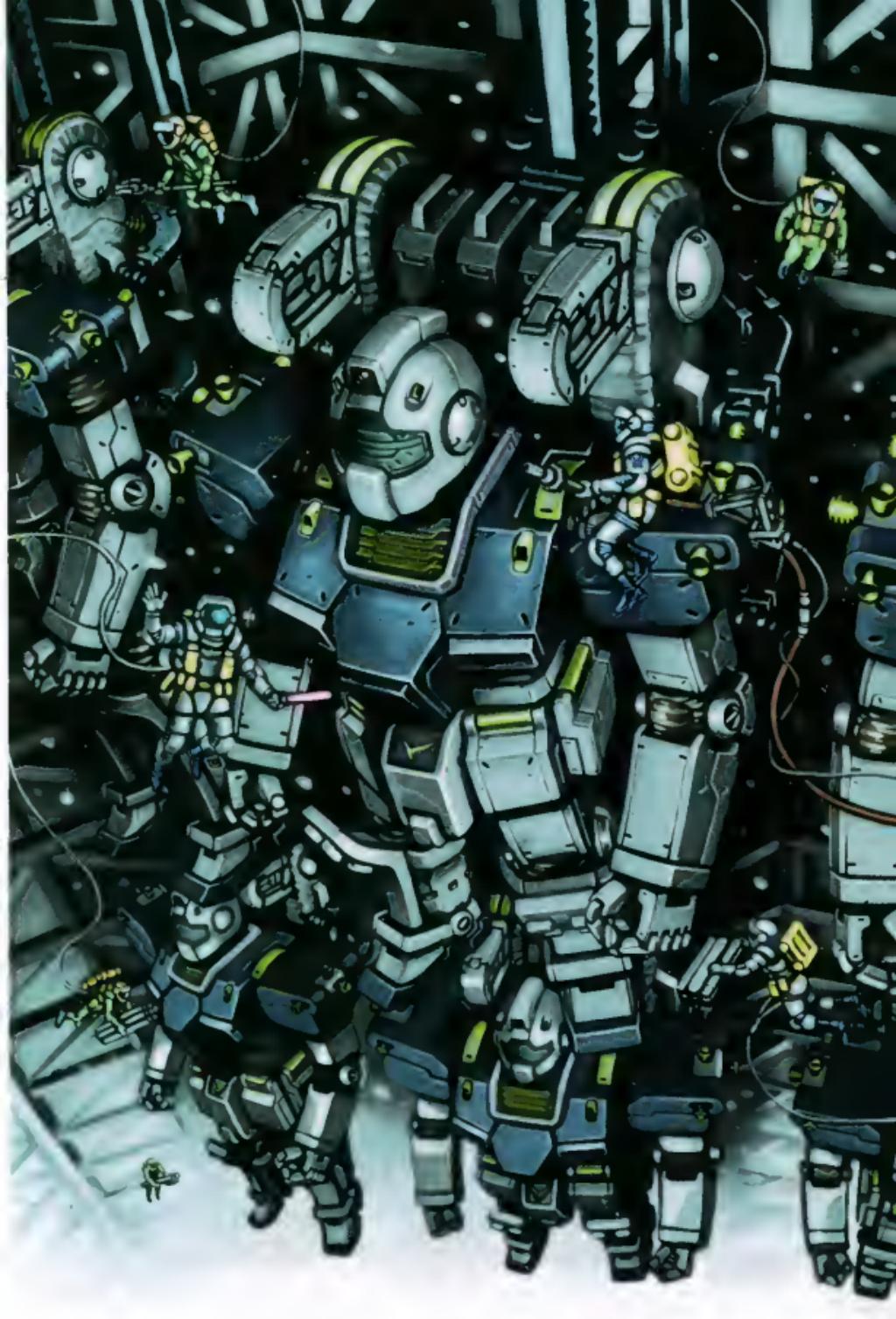
MOBILE SUIT GUNDAM ILLUSTRATIONS

機動戦士ガンダム
サンダーボルト
MS イラストレーションズ [フルカラー設定集]









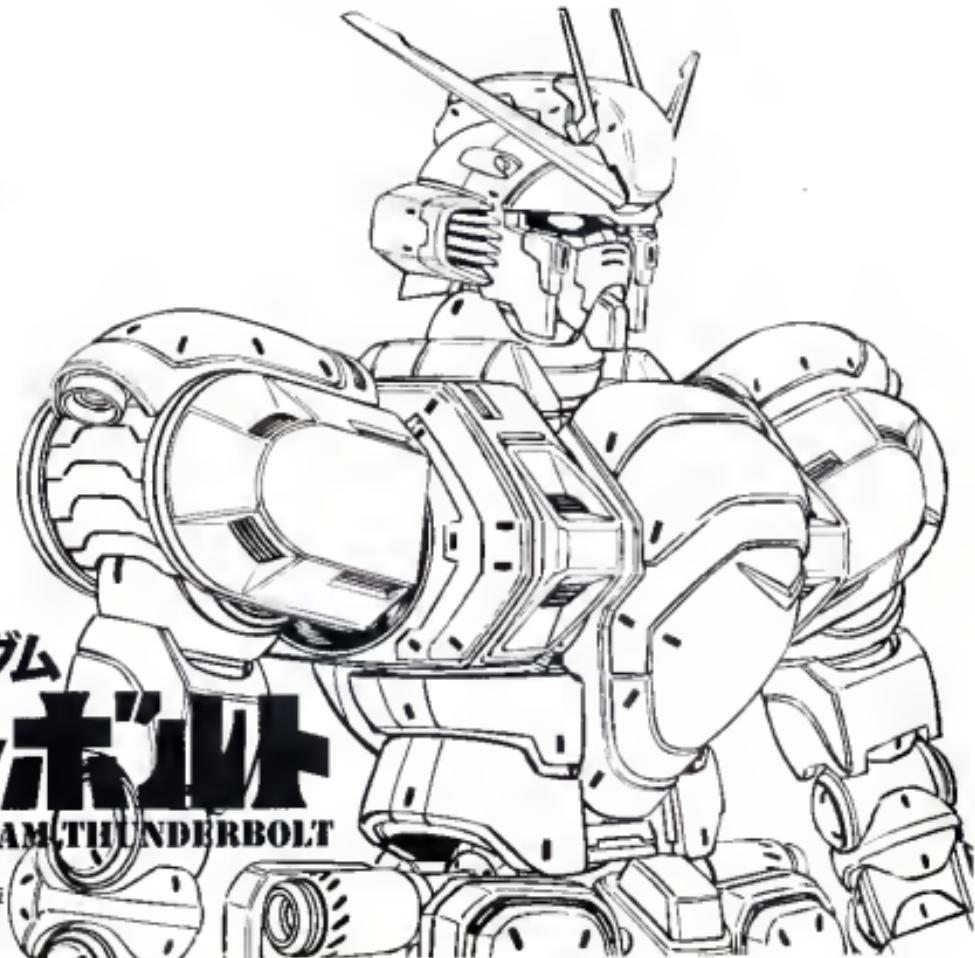




機動戦士ガンダム
サンダーボルト

MOBILE SUIT GUNDAM THUNDERBOLT
YASUO OHTAGAKI PRESENTS

機動戦士ガンダム サンダーボルト⑤ 限定版
ボックスアートポストカード



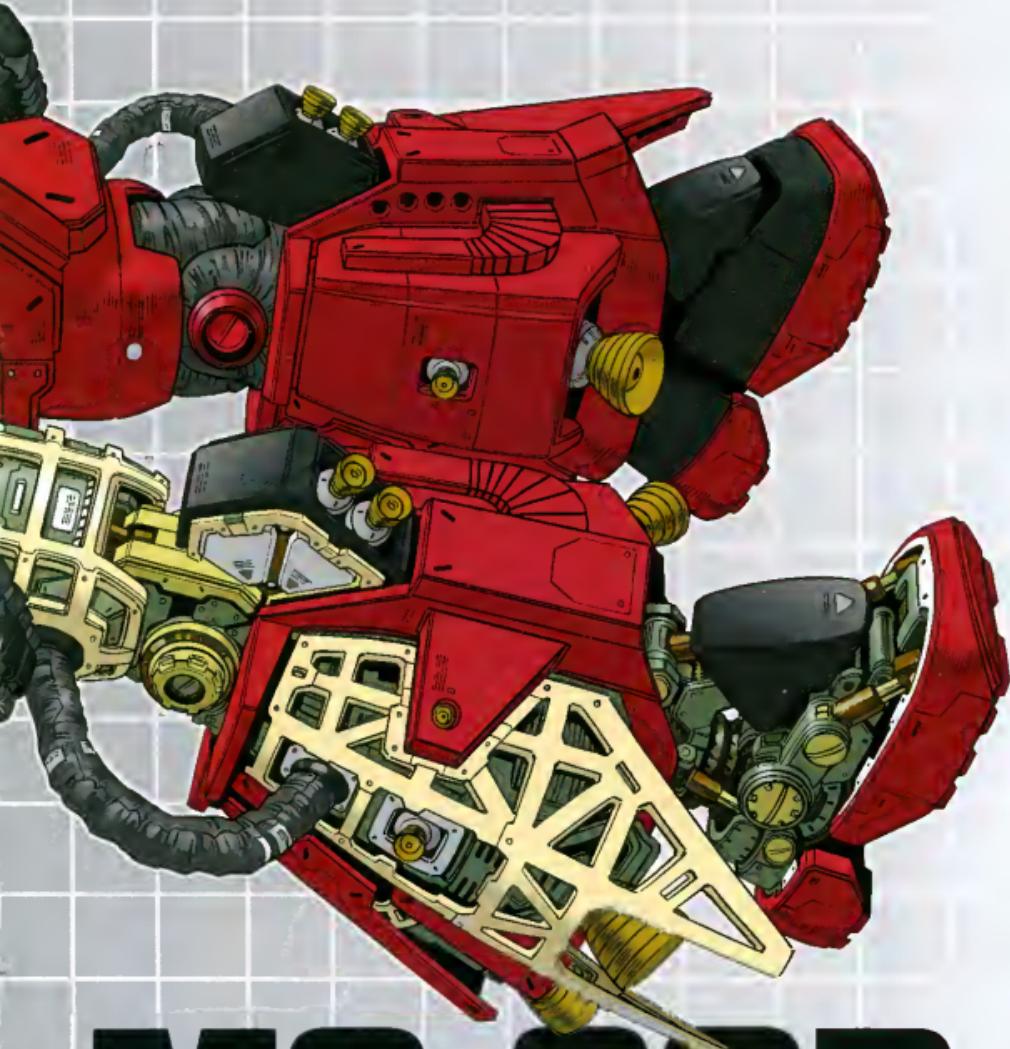
GUNDAM THUNDERBOLT MS ILLUSTRATIONS



「機動戦士ガンダム」のモビルスーツを描くのには、兵器としてのリアリティと同じくらい、魔神としての魂を込めなければなりません。両方のイメージが交じり合うからこそ、モビルスーツは魅力的なんだと思っています。でなければ、何故ザクは二眼で、ガンダムが角を生やしているのか。

「MOONLIGHT MILE」という作品を長年描いてきた自分が、今この時代に、青年誌で「機動戦士ガンダムサンダーボルト」を描く意味を考えれば、そのデザインがアニメやMSVの焼き直しでは意味がありません。「ガンダムの壇すべき箇所はどうなのかな」この作品を連載しながら、ずっとと聞いています。

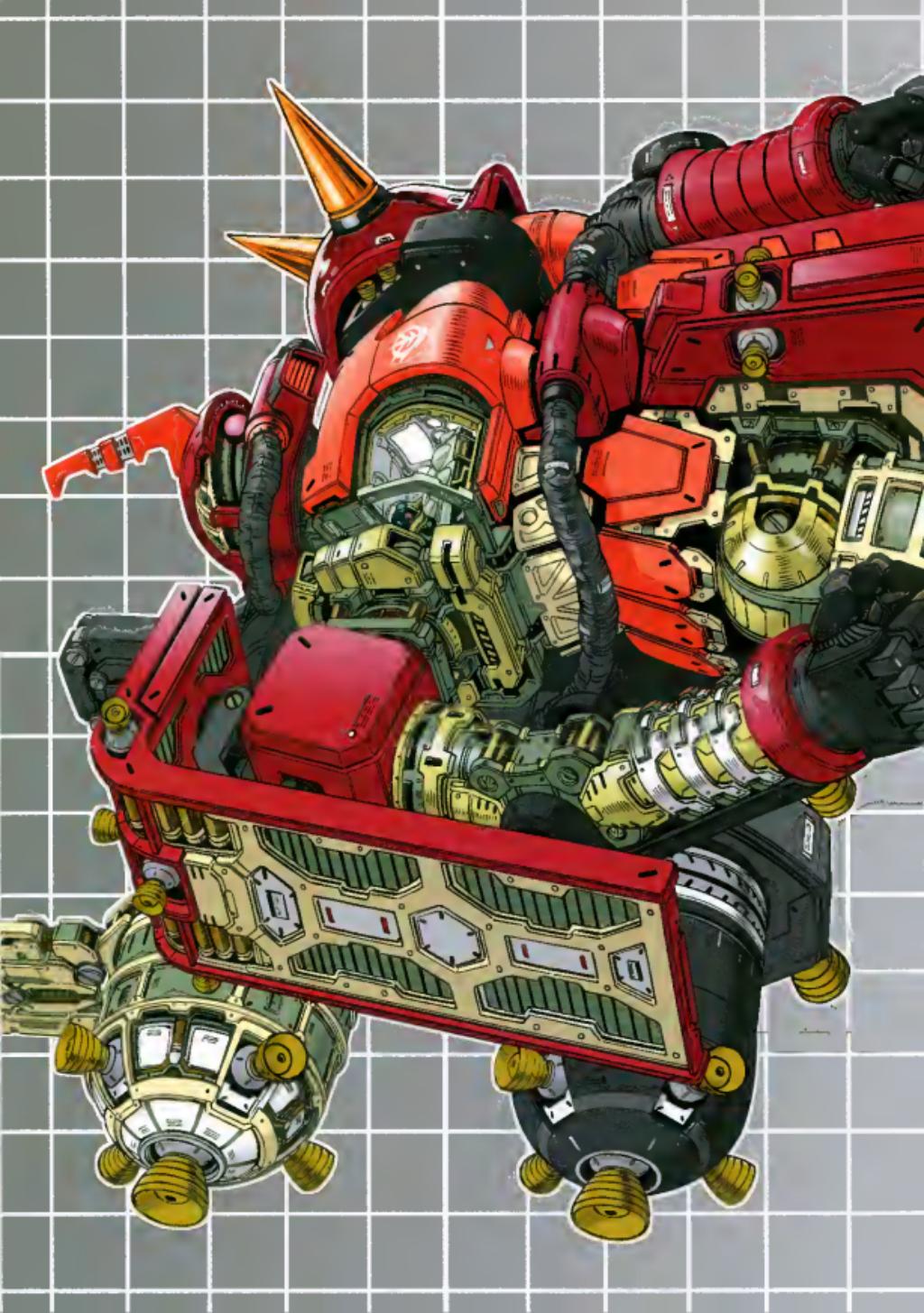
太田垣康男



MS-06R

High Mobility Type Psycho ZAKU II

003 / 002



INDEX

002 高機動型ザク メカニカル透視図

005 第1章 宇宙編 (u.c.0079 サンダーボルト宙域)

006 FA-78 フルアーマー・ガンダム

010 RGM-79 ジム

012 RCC-80 ジム・キャノン

014 RX-77 ガンキャノン

016 RB-79 ポール

018 MS-06R 高機動型ザク(サイコ・ザク)

022 MS-06 量産型ザク

024 MS-05 旧ザク

026 MS-09R リック・ドム

028 MS-14A 量産型ゲルググ

030 ビッグ・ガン

031 第2章 地球編 (u.c.0080 サンダーボルト作戦)

032 RX-78AL アトラスガンダム

036 ベガサス級強襲揚陸艦スバルタン

038 RX-79[G] 陸戦型ガンダム

040 RX-77AQ ガンキャノン・アクア

042 FF-X7 コア・ファイター

043 ミデア輸送機

044 RRf-06 ザニー

046 RGM-79C[G] ジム改陸戦型(フロート装備)

048 MSM-04 アッガイ

050 MSM-07 ズゴック

052 MSM-03 ゴッグ

054 MS-06J 陸戦型ザク

056 ドップ／ルッゲン

057 外伝 砂鼠ショーン編 (u.c.0080)

058 RX-79IGI 陸戦型ガンダム

060 RX-75 ガンタンク

062 MS-07B グフ

地獄の宙域

一年戦争末期——地球連邦軍の「ソロモン攻略戦」により、ジオン公国軍の宇宙要塞ソロモンが陥落。かつて存在したサイド4「ムーア」のコロニーや戦艦の残骸が漂流している暗礁宙域は、密集する残骸が帶電し、ここで放電現象を起こしているため「サンダーボルト宙域」と呼ばれていた。そこは宇宙要塞アバオア・クーへの補給路として、制宙権を握るジオン公国軍と、奪還を目指す連邦軍ムーア同胞團が激しい戦いを繰り広げる、地獄の宙域だった。

第十一章 宇宙編 サンダーボルト宙域

u.c. 0079





本田 塾 MEMO

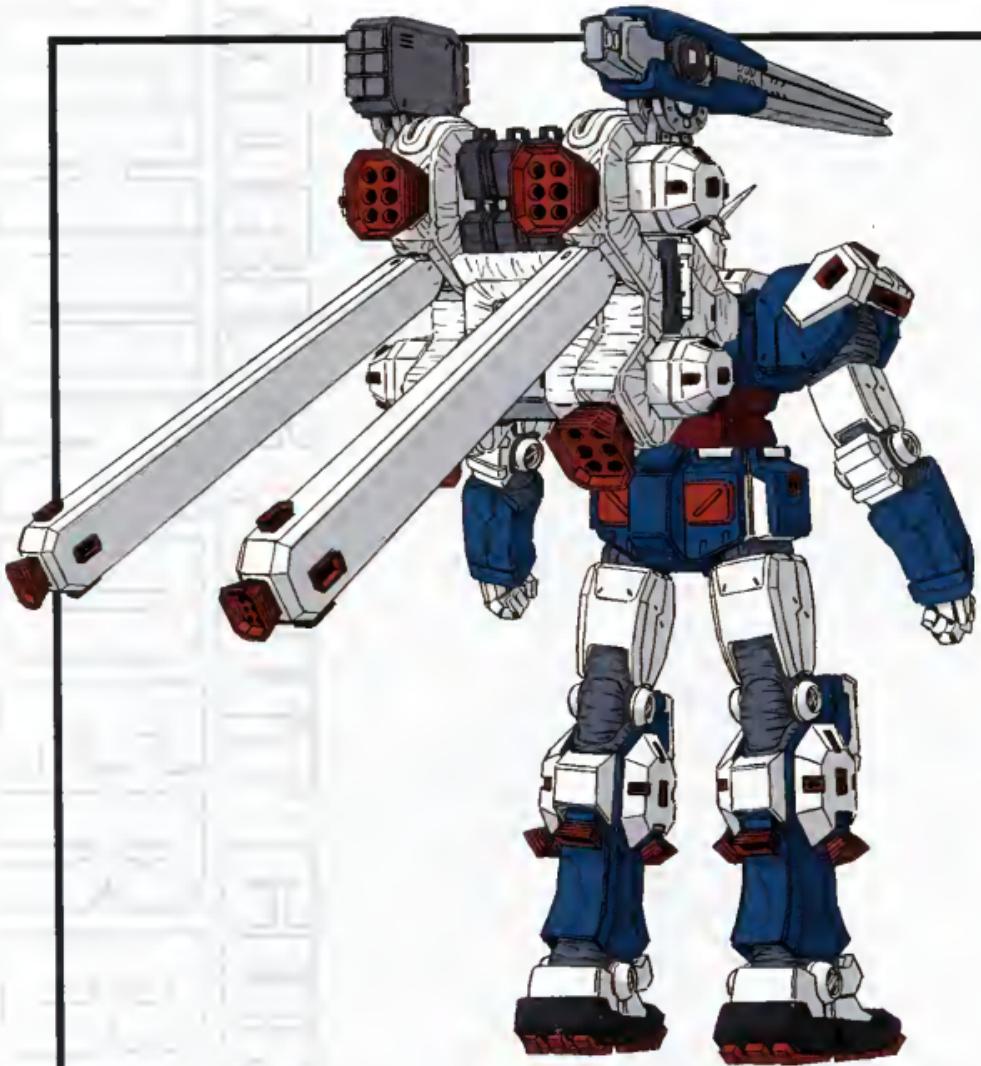
改めて「デザイン画を見ると、こんなに描くのが大変なものを漫画に出そうと思つた自分はどうかしていますね。」

MSVのフルアーマー・ガンダムがベースになっていますが、デザインをしている内にどうんどん変わってしましました。

「このままでは、企画当初はそんなに長く連載する予定がなく、リアルタイプな感じのジムが登場すればいいかな」と考えていたのですが、ジムやザクを「デザインしている内」、「だんだん宇宙での物語のイメージができるまで、「これはやはりガンダム出さないとまずいな」と。ガンダムを描くならば先に「デザインしていく」ジムを越えるものでなければ、とハーダルが上がったせいで、全体的に過剰なものになつた気がします。

よく言われる「連邦が四角でジョンが丸」というデザインラインに従つて、ノズルの形状など、極力直線で構成するようになつたありました。

カラー・リングが「フラモ狂四郎」風なのは、ガンプラフレームへのオマージュです。



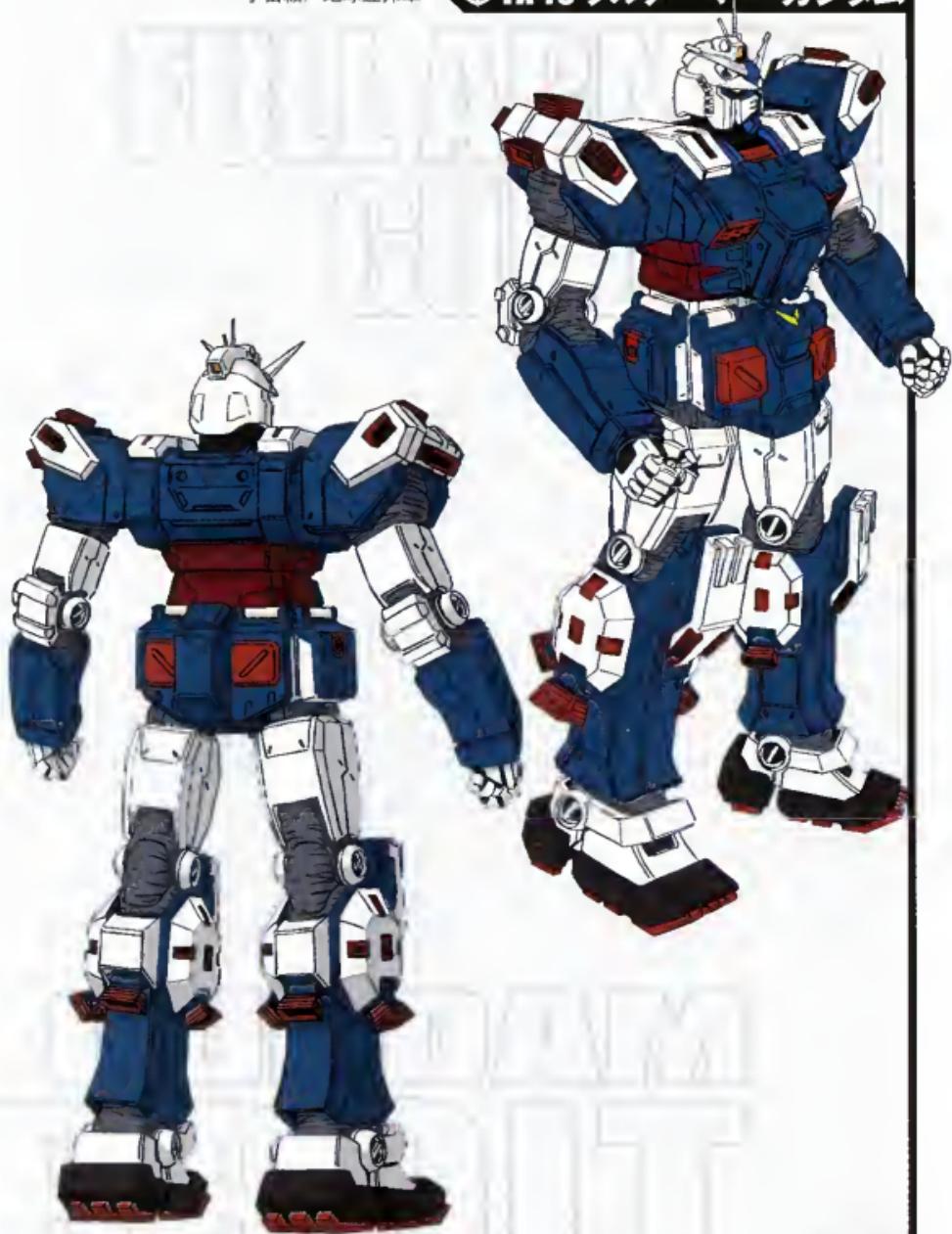
サンダーボルトでは、ガンダムは主役であると同時にラスボム的な「悪役」としての強さを与えたかったので、顔つきや装備も悪者らしさを意識してデザインしています。

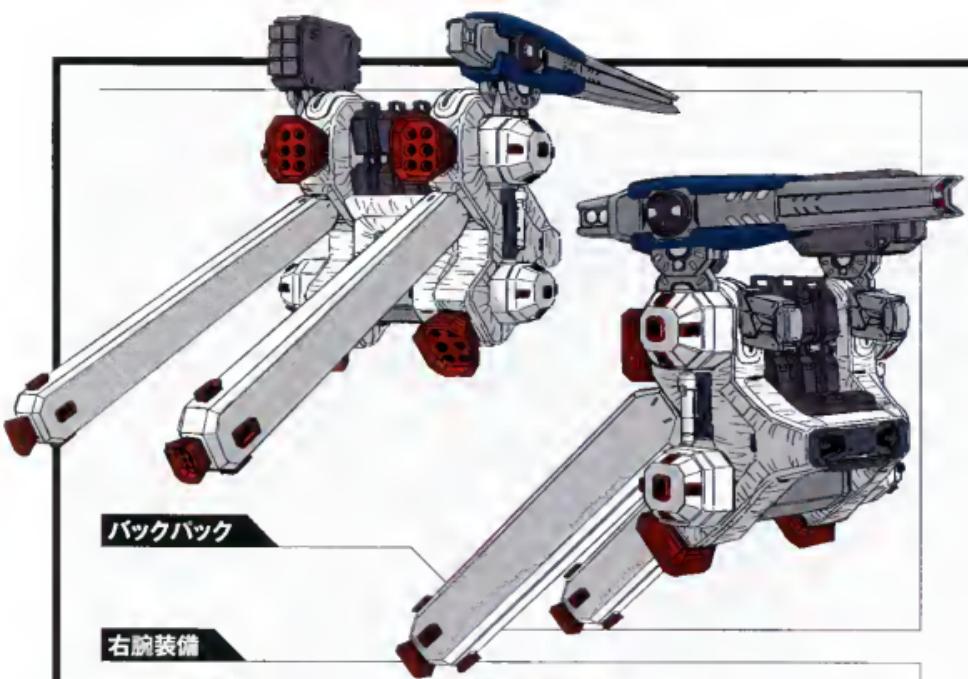
武装について最初に考えたのは、ビーム・ライフルの封印で、持たせるのどうしてもファーストガンダムのイメージに引っ張られる感じがしたので、あまり封印しました。フルアーマー・ガンダムを選んだのは、ビーム・ライフルを持っていないのがよかつたというのも理由の一つですね。

フルアーマー・ガンダムの中についているビーム・キャノンは、大型化したバックパックに装着する形にしました。悪役イメージを強調するため、過剰な武器を装備させた一方で、頭部バルカンが無いなど、実はモビルスーツ本体には武器がついてないというのも宇宙編に登場する機体の特徴かもしれません。

宇宙編／地球連邦軍

FA-78 フルアーマー・ガンダム





バックパック

右腕装備



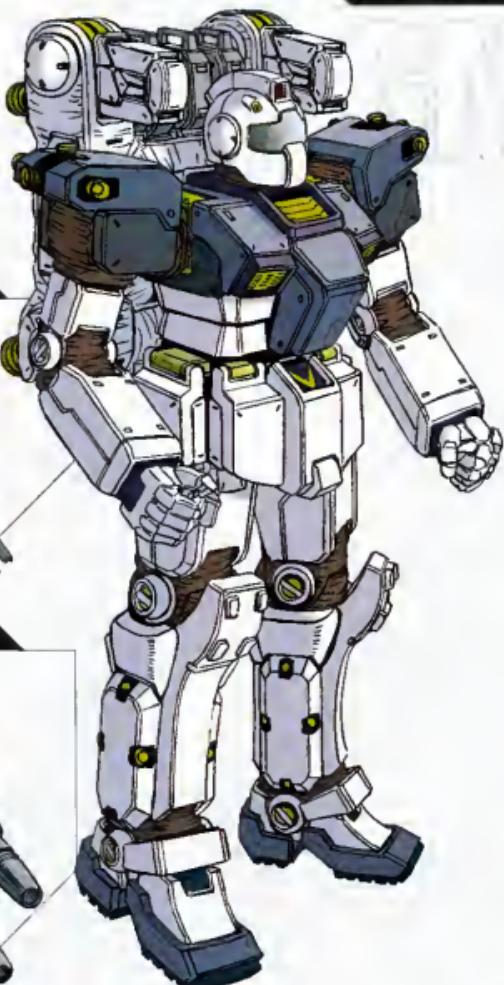
左腕装備

※「機動戦士ガンダムサンダーボルト」作中では、ラングセルを「バックパック」と呼ぶ。

ビーム・スプレーガン



2連装ビーム・キャノン

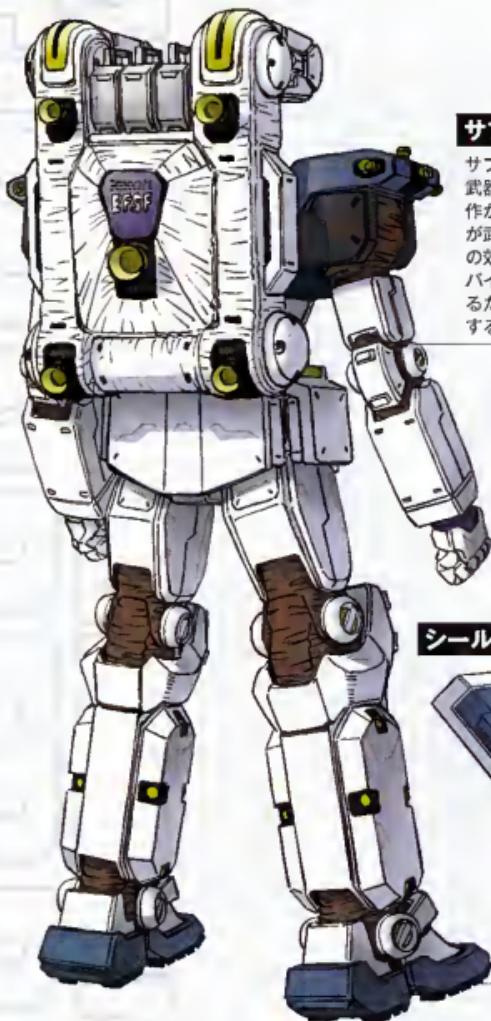


この機体がサンダーボルトの
メカデザインの出発点みたいな
ものですね。サブアームに盾を持たせると
いう発想で「ここからで、当初の
デザインでは盾一枚だったんだ
ですが、打ち合せで「マー・ビュレ
ーター二つで盾を二枚持つとか
っこいい」という話になり、面
白いアイデアだと思ったのでや
ってみました。それがフルアーマー・ガンダムの4枚盾までつ
ながってきました。

ジムはMOONLIGHT MILIEUで描いていたような船外宇宙服
のデザインをモビルスーツに当
てはめでいたりで、「なるかと
いう発想で、バックパックの大
きさや、頭が大きめのプロポー
ーションにその辺が出ています
ね。後にガンダムを描くとき
に、ジムと同じ頭身で描いたら
可愛くなってしまったので、頭
を小さくしてバランスを変えて
います。

カラーリングはミリタリー色
を出しつつ、連邦の機体らしく
地球の青さをイメージするもの
にしました。

本田垣MEMO

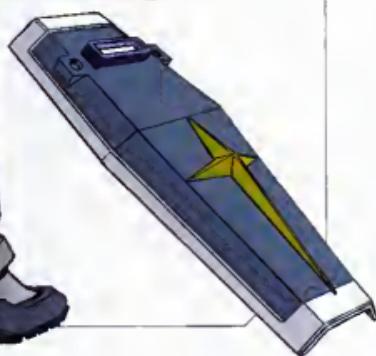


サブアーム

サブアームには盾を構える方向や武器のマガジン交換などの基本動作がプログラムされていて、両腕が武器等で塞がったモビルスーツの効率的運用を補助する。

パイロットは必要な動作を選択するだけで、自らサブアームを操作する必要はない。

シールド



デザインをする上で、部品の互換性はすぐく意識しました。左右で同じバーが使えるので、交換用部品を少なく通用できる現用兵器風の仕組みになっています。

関節のシーリングは、昔取材でNASAに行った時に、スペースシャトルのカナダアームの関節が、やはり布で覆ってあったのを見た「宇宙用でも覆うよな」と思ったことが大きいですね。特に連邦のモビルスーツは、シーリングとサーマルプロテクションゲットで素材感の伝わるデザインにしたいと思いました。

武装は、短いのを持っていないとジムらしくないのでピーム・スフレーガンをそのまま使っていますが、さすがにこれ丁度戦場に行かせるのは不安なので、2連装ピーム・キャノンくらいは欲しいかな。

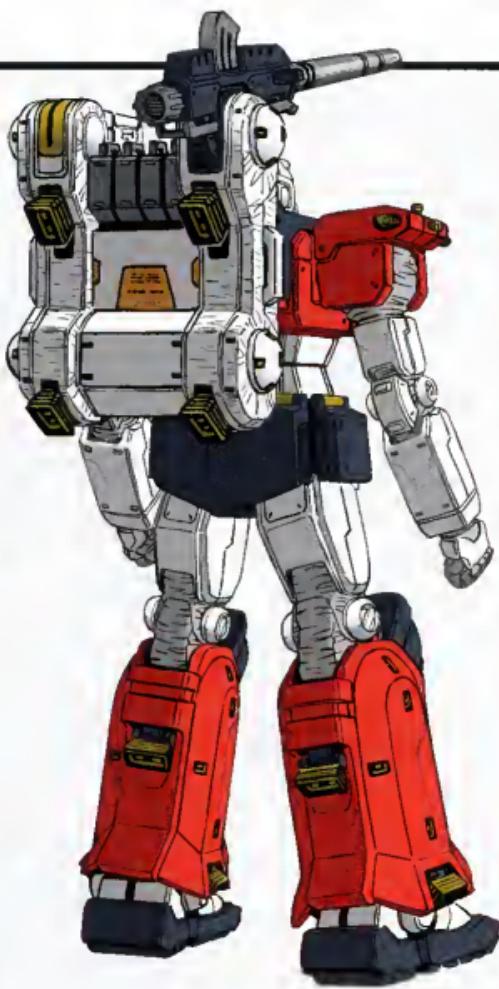
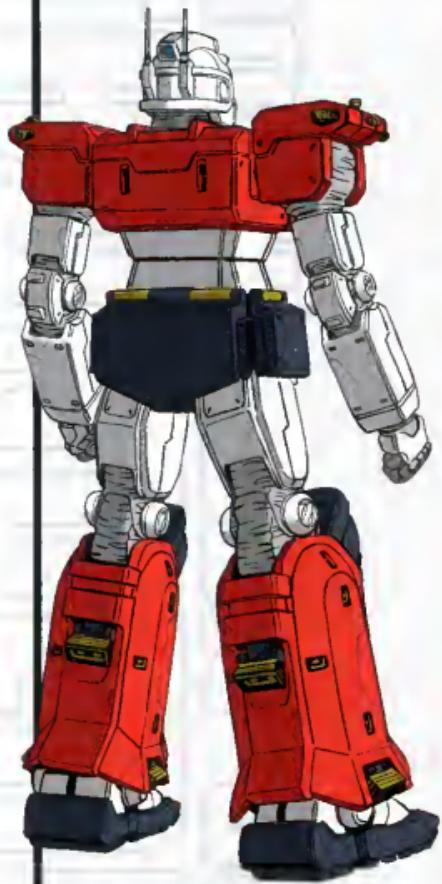
スラスターの数も、宇宙で動かすメカならこれくらいは必要でしょう。ノズル1個だと疲れたら終わりですが、30個のうち4個でも残つていれば戻つてこれる、という発想です。



太田垣 MEMO

サブアーム部分を、キャノン砲に換装することで、肩から大砲が出ているジム・キャノンの印象を残しつつ、新しいデザインに挑戦しました。バックパックの使い方にまたひとつオリジナリティが加えられたので、個人的にはちょっと達成感があるデザインです。

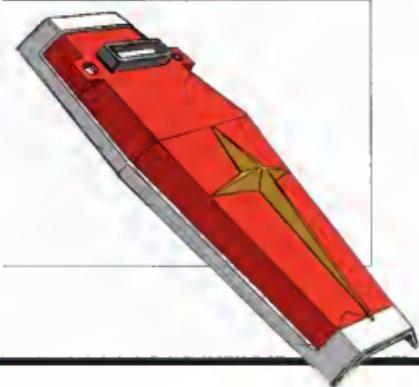
ジムとまったく同じでもよかつたんですけど、遊び心で他の部分も少しづつ変えています。足回りはガンキャノンよりのどっこじりしたイメージで、脚部のスラスターを大きめにして、キヤノン砲の反動に耐えられるだけの推力を出せるようにしてあります。あとは、肩の部分にセンサーが追加されているのと、顔がすこし角張つて耳当てのようなものが付きました。カラーリングが赤なのは、刺中では黒としてイオの盾になる機体だったので、あえて目立つ色にしたという裏設定があるのですが、「この機体をもらった少年兵達の自爆では、ちょっとヒロイックに見えて善んだかわられませんね。」



ビーム・スプレーガン



シールド



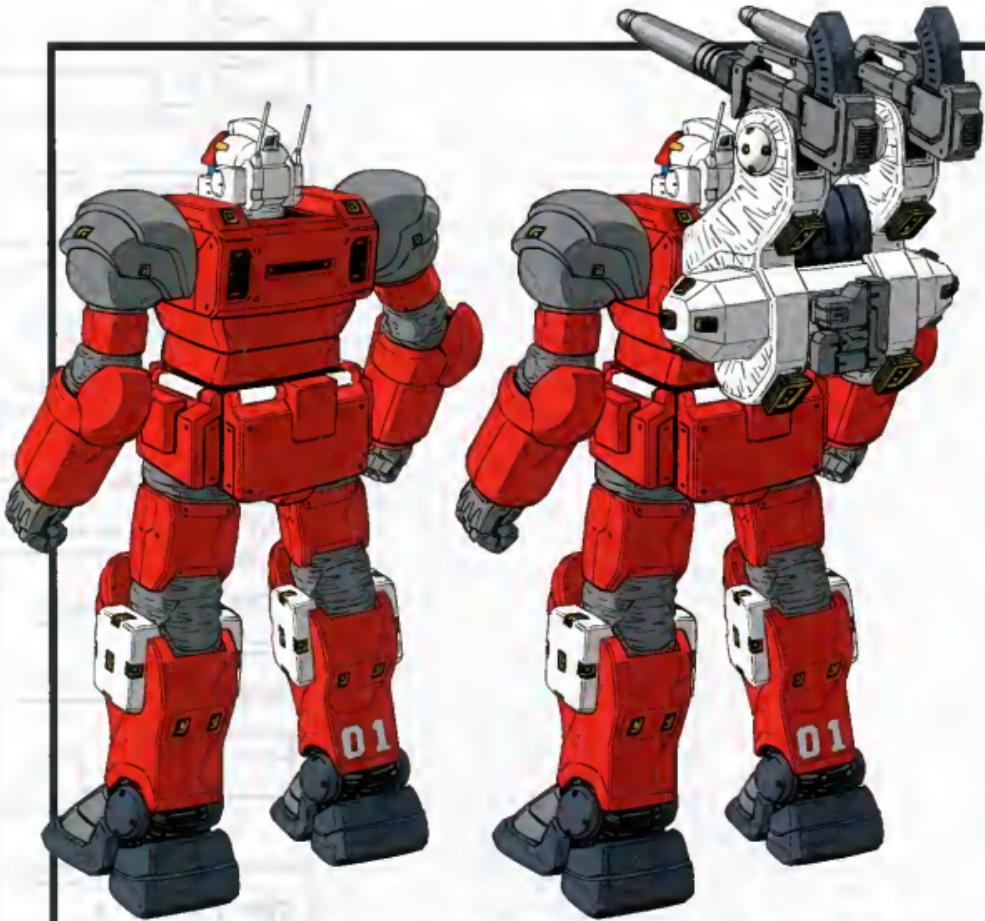


ビーム・ライフル

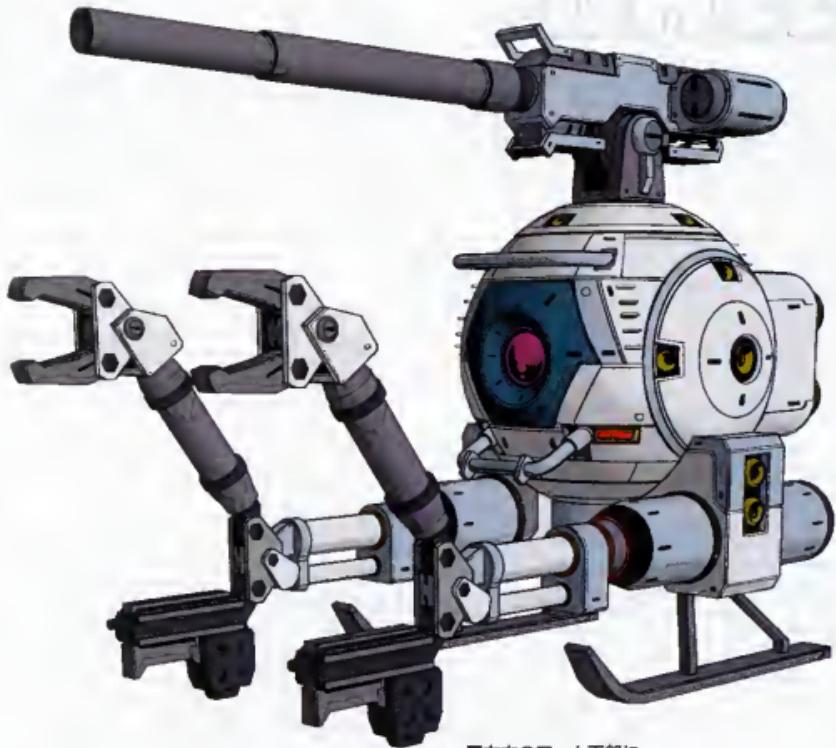
元々のガンダムの企画が、「ス
タジオぬえのパワードスース
ツ」のデザインから始まっていて
その意味でガンキャノンのほう
がガンダムの先祖なので、それ
だけ完成されたデザインなのが
もしけません。
やはり宇宙用のガンキャノン
には、白い字で機体番号をいれ
たくなりますね。

ファーストに登場したモビル
スーツを自分なりにリファイン
する面白さに目覚めはじめた頃
の機体です。元のガンキャノン
の雰囲気を残しつつ、どこまで
サンダーボルト版にできるかと
いう挑戦でもあります。バッ
クパックから肩間にストーンと出
ているキャノン砲は、個人的に
気に入っているラインですね。
「丸い肩」が実は重要な記号
で、変えるとガンキャノンに見
えなくなってしまうんですよ。
カラーリングも他の色にすると
ジムのバリエーションに見えて
しまって、実はガンダムより
形や色の継りが強い機体です。
背中は頑張りましたが、本体は
大胆に変えることが難しかった
ですね。

太田垣 MEMO



■背中のハードポイントは全MS共通。他の機体用の
バックパックも装着できる。ガンプラのガンキャノン同様、
キャノン砲を他の武装に換装できる。背面に搭載されている
サブアームでキャノン砲のマガジンを交換する。

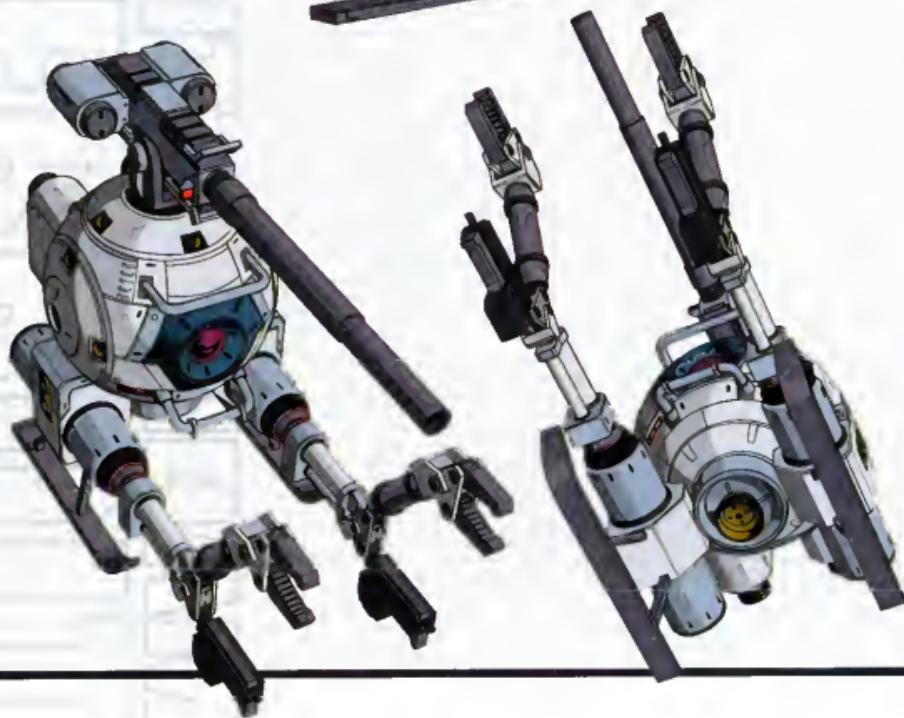
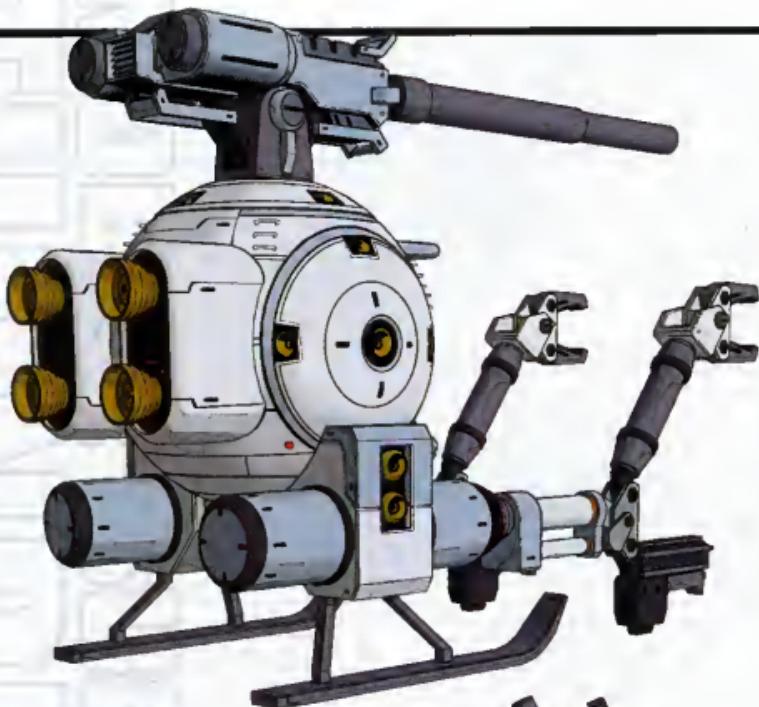


■左右のアーム下部に
マシンガンが搭載されている

太田 垣 MEMO

カトキハジメさんがボールをリファインしたときに、アームのギミックを「2001年宇宙の旅」のベースボッド風に変えたのが素雅らしいデザインだと思ったので、そこに対抗したかったんすけれど……あまり変りませんでしたね。

元の要素が少ないので、大きくなえることはできないなりに、自分で何かひとつでも新しさを出そうと考えて、腕の部分にマシンガンをつけて武装を強化しました。(元々ボールにはキャノン砲が一門しか付いていなくて、これをミサイルやバルカンに換装することはできますけれど、それだけではさすがに相補」すぎるだろうと。まさかこれが機械化されてコニックス特装版(3隻)に付くことになるとは思わなかつたので、そういう意味では愛着のある機体ですね。





■高機動型ザクに
リユース・サイコ・デバイスを
搭載した機体

太田垣
MEMO

やはりMSV好きとしては、やはりMSV好きとしては、
フルアーマー・ガンダムと高機動型ザクは「大回顧」という想

いがあります。
当時からすごく人気のあるモビルスーツなんですね。アーメにしき漫画にして、劇中でその存在感に匹敵するだけのドラマを見たことが無いという思いがもよろかったです。ガンダムの企画をいただいて貢献したことには挑戦しようと思いました。「フルアーマー・ガンダムと高機動型ザクの一騎打ち」という、それだけで私の世代は燃えてしまふんですね。

基本的にMSVのリファインで、特に足回りなどは変わっています。動力バイクと、サイコ・ザクの特徴である背中にてんこ盛りの武装とフローラントタンクが大きく違う部分です。先に描いたフルアーマー・ガンダムに対抗できるものを差えたら、身動きできない程になります。コடテな印象になってしまいまして。劇中で動かせるか不安でした。劇中で動かせるか不安でした。そこはさすがザク、ちゃんと動いてくれたので嬉しかったですね。



それぞれの武器の火力はそれほど強いものではありませんが、長時間の戦闘で生き残るために大量の武器を持っていくしかないので、その状態で機動力を上げるはどうしたらいいかと考えた結果、巨大なロケットが必要だうといふコンセプトです。とにかく増量、増量で、ものすごく重い機体になつてますが、その機体をタリルのリュース・P・デバイスが可能にしています。

連邦の機体は直線が多いので、ちゃんとベースを引けばそんなにデッサンが狂わず描けるんですが、ジオンのモビルスーツは直線と曲線が半々くらいで超めんどくさいんです。特にザクは左右で肩のデザインが違つて反転して使うことができないので、毎回、別角度で描かなければいけません。バツクバツクは3DCGでの作画を前提していましたが、サク本体を手で描くのは自らのデッサン力の限界への挑戦という感じで、劇中に初登場させたときには途方に暮れましたね……。

 MS-06R 高機動型ザク

宇宙編／ジオン公国軍



ジャイアント・バズ



ロケットブースター

ウエポンラックも兼ねて
大量の武器がマウントされている

バックパック



サンダー・ボルト宙域に登場するジオン系メカのデザイン画では、旧サク以外はモノアイを消して黒ヘタにしています。モノアイを描くと、とたんに可愛くない印象があるため、デザインの段階では無機質な兵器のイメージを作りたかったので、キャラクター性が強すぎる記号はいつたん封印しようと消してしまいました。

ただ、漫畫を描いている内に、ザクにも人間が乗っていて、機体にもちょっとづつ意思があるという印象が描けるようになってきたので、そこから意識してモノアイを光らせるようになりました。パイロットが心を閉ざした瞬間にモノアイも消えたりとか、モノアイの芝居が、乗っている人間の芝居になるんですね。

そういう意味で、ファーストガンダムのモノアイというデザインは秀逸だなと思います。

■バックパックに2本の
サブアームを搭載



太田垣MEMO

ジムは船外宇宙服のバックパックをモチーフに、わりとすぐデザインできましたが、同じ発想で考えたときに、ザクの背中にピッタリはあるものが出てこなくて。サブアームもつけたかったので、どうしようかと悩みながら何枚もラフを描いた記憶があります。

最終的に、ジオン系メカらしい曲線のラインと、宇宙用のスラスターをつけるという要素の組み合わせから理詰め形になりました感じです。

ザクは記号的に変えられない部分が多い機体で、本当に些細な違いしか作れないんですねけれど、動力パイプを布にすることを思いついた時には、自分しさを出せる気がしました。

あのパイプもザクの重要な記号の一つなので、実際、変えてみたら自分でもすごく違和感を感じたんですが、それくらいやらないと特色を出せないのがザクなんですね。

最初の段階で、ジムとザクに新しいサンダーボルト版としての記号を入れて形にできたことで、作品に手がたえを得ること

パックをモチーフに、わりとすぐデザインできましたが、同じ発想で考えたときに、ザクの背中にピッタリはあるものが出てこなくて。サブアームもつけたかったので、どうしようかと悩みながら何枚もラフを描いた記憶があります。

最終的に、ジオン系メカらしい曲線のラインと、宇宙用のスラスターをつけるという要素の組み合わせから理詰め形になりました感じです。

ザクは記号的に変えられない部分が多い機体で、本当に些細な違いしか作れないんですねけれど、動力パイプを布にすることを思いついた時には、自分しさを出せる気がしました。

あのパイプもザクの重要な記号の一つなので、実際、変えてみたら自分でもすごく違和感を感じたんですが、それくらいやらないと特色を出せないのがザクなんですね。



■関節部のシーリング同様、
動力パイプも布状の素材に変更されている

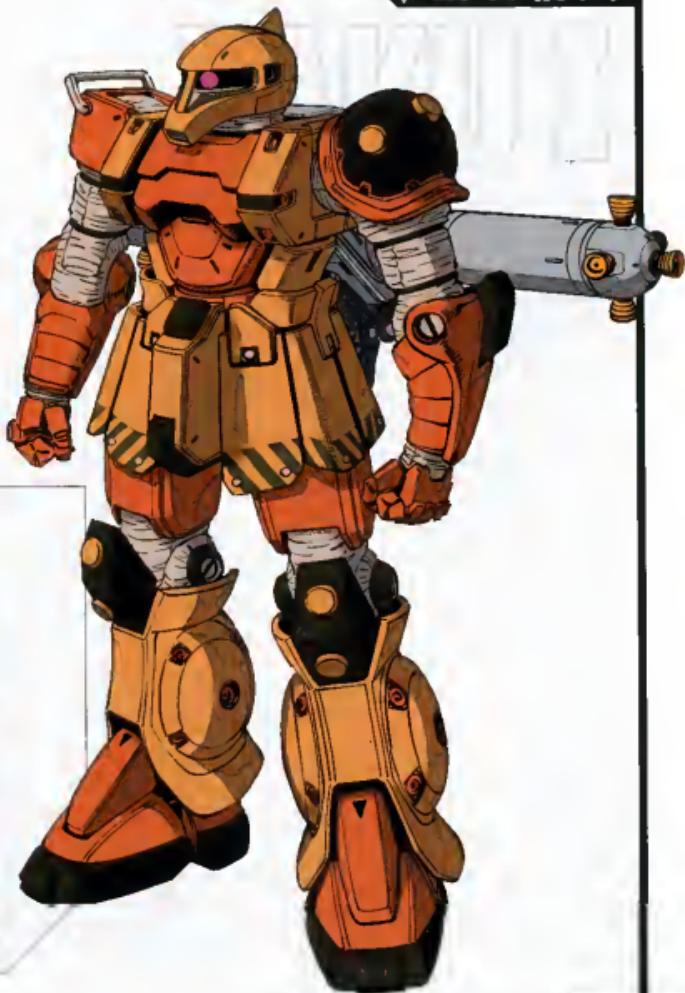


■脚部など随所に
姿勢制御用スラスターが
追加されている

がきました。
いまのガンダムファンにとっては、最近のガンプラのクオリティが当たり前になっているという恐怖感はありますね。関節がちゃんと曲がるよう見えるとか、シールド裏側のフレームのような細部のディテールなど、最低でもMG（マスターグレード）の仕様には届いていないとダメだと思われてしまうので……。

劇中でモビルスーツを動かすのに、スカートの部分をどう描くかという問題がありますが、ザクをデザインした頃はあまり深く考えていなかつたので、まだ粗があります。もうちょっと開くことを考えて、ピンジ部分の分割を斜めではなく垂直にすればよかつたですね。

肩のトゲは、スパイクとしては必要ないと思ったので先端に開くことを考えて、ピンジ部分と差えたんですが、あまりかっこよくならず挫折しました。このアイデアは、後にゲルグクの肩で採用しています。



最終的にこの機体でガンダムと戦わせようと思っていたのと、シンプルだけに華のあるデザインにしたいと思っていました。旧ザクなので、量産型ザクから情報を落としてデザインしていくのですが、情報を落とすことで逆にこまかしが効かなくなってしまった。量産型ザクのデザインで消化しきれていたかった部分や、作画中に気づいた不具合を直した結果、旧ザクなのに量産型ザクよりも進化しています。

量産型ザクでは斜めになっていたスカートのヒンジ部分の分割は、旧ザクでちゃんと開きやすい形状にしました。腰周りに装甲を追加したことで、腰を使ったポーリングができるようになりましたので、この部分はすごく気に入っています。

足のつま先は、折りたたみの爪が出るようになっていて、宇宙空間でテブリなどをつかんで固定できるといった設定を追加しています。

ガンプラでは腰にクラッカーが装着できますが、元のデザイン

本田 垣 MEMO



サブアームの展開方法

ン画にはついていません。機砲化のときにそのままでは装備が少なすぎるといわれたので、マガジンやバストラなどの装備品のつけ方を考えました。

シムやザクの時は、サブアームがどう展開するかは適当で、デザインも「これ」という形を明確にしていなかったので、劇中ではまかしながら描いていたんですけど。まさかガンダムになるとまでは思っていなかつたのですが……。そいつった部分をちゃんとしなければどう繋りは大変で、いまだに収納ギミックを考えるときには、普段使わない部分をつかって考えるので頭が熱くなります。

最近は、デジタル上で一枚描いてみて、毎回毎にレイヤーを分けて回転させながら考えたり、時間があるときは3DCGモデルを作り、実際に置めるのが確認したりしています。



太田垣MEMO

ドムもあまりデザインを変えられない完成されたシルエットの機体ですね。

ザク同様に関節のシーリングという発想はできますけど、ドムには動力パイプがなかったので、つけてみました。モテラーさんの作例でも見たことがありますので、自分でもやってみようかと。

顔の部分にパイプをつけたことで、劇中で顔のアップになつたときでもサンダーボルト版らしいさせ出せたのはよかったですかなと思います。ドムの顔は十字キーみたいな面白い形なので、どうすればかっこよく描けるか結構悩みました。

劇中ではジャイアント・バズをつっていますが、この頃には作画が始まっていたので専用のデザイン画までは手がまわりませんでした。当初はここまでオリジナルのものをやるのは思わず、武器はガンプラを参考に描けばいいと思っていたのですが、結局、それではまずいかなと思つて3D CGモデルを作成しました。こだわり始めたらキリがありませんね。

バックパック



プロポーションは、ガンプラのデザインにかなり助けられた感じですね。この足の太さでは歩くに歩けないんですが、細くしたらどうに見えないので絶対に変えられないと思つてました。

違いを出せるとこいつ(スカート)の部分で、通常はスカートの中にノズルがあるんですけど、それを逆に露出させてしまえと。劇中ではあまり目立ちませんでしたが、個人的には達成感のあるスカート周りになりました。

これを描いている頃から、だんだん人間のように動かせるデザインを目標にしたいと思うようになつたんです。ガンクラのデザインも踏襲しきるが、漫画面の中でも動かしにくじスカになつてしまつという繋りがでかけるので、サンターボルトでこれがどうデザインするモビルスーツは、足回りと腰回りをどれだけ「動ききそう」に見せられるかが課題ですね。



■シールドとビーム・ナギナタ

3巻で大々的に登場させる前にこれまでモビルスーツをデザインしてきた、自分の中で消化しきれていたかった課題に再挑戦して作ったもので、我ながらかなり工夫をしたデザインですね。スカートの処理は、分割部分が蛇腹になつていて、脚に合わせて動くようになっています。膝から下も動かした時に左右が干渉しないようにして、なおかつゲルググらしさも残すことができたと思っています。

肩アーマーの先端にはスラスターをつけてトゲに「意味を持たせました。バックパックのデザインもこれまで大きく変えています。そのぶんサブアームをつける位置の問題がでてきましたが、元々のゲルググの肘の部分のデザインを活かして埋め込むことができました。顔の部分に少しだけ動力バイクも残してあります、宇宙世纪の中でザクから始まったMS

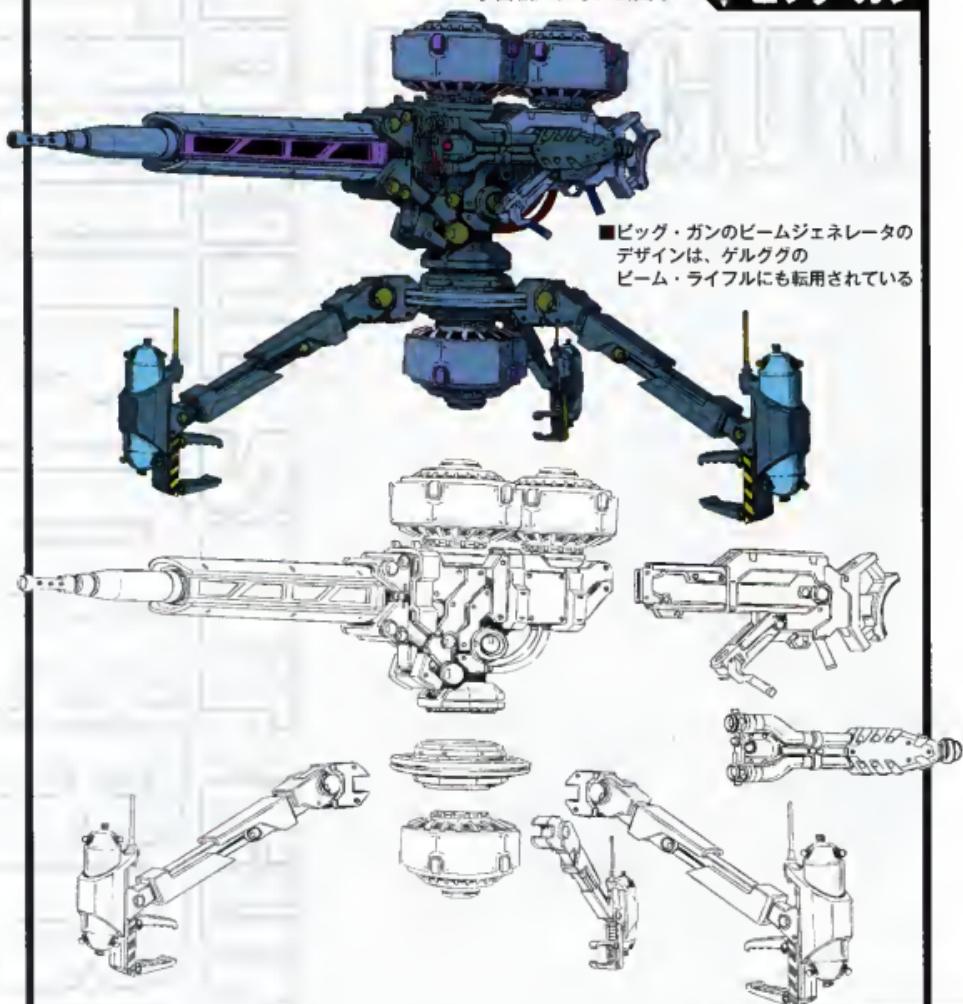
ゲルググは5話で初登場していますが、その時はちゃんとデザイン画を作っていないかったです。

太田垣MEMO



■ バックパックと
ビーム・ライフル用ジェネレータ

開発史上、最先端のゲルググでは熱対策が進んで動力バイクを外部に出さなくてよくなつたぶん、周囲には放熱するためのスリットが開いている……。どうしようなど二人で考えながらデザイン画を描いてます。ゲルググは、ジオン側で初めてのビーム兵器搭載モビルスーザンとして背中に装着しました。思ってみると、連戦漫画のデザインとしてはやはりすぎですよね。この頃にはサンダーボルト版ガンプラの企画も進んでいたので、自分がデザインしたもののが立体になるという意識が生まれて、ディテールを曖昧にしておけないんだというブレッシャーがデザインのハートルを高めていたかもしれません。ガンプラ化してくれないですかね。



普通なら、こんな複雑なメカ力は出したくないですが、この頃には3DCGを導入し始めていたので、多少複雑でもモデルを作成しまさえ作画はできると思つてデザインしていました。

ビッグ・ガンは他のメカと違って完全にオリジナルの兵器で、ダリルをスナイパーにしておこうと思ったときに、「DC」でもスナイバータイプの旧ザクが登場していたので、あえて巨大なビーム兵器にしました。ジオンはビーム兵器の小型化が遅れているという裏設定もありますし、見栄えもよくていいかと。本来なら、わざわざサクが指でトリガーを引く必要はないんですけど、そこはロマンということで、漂っているテブリに固定した巨大ビーム砲をサクが構えて運用するという、オープニングの見開きのイメージを、ちゃんとデザインで伝えるのが勝負だと思って頭を使いましたね。脚の先で固定する発想は、長年、宇宙用のメカ力を描いてきた蓄積がなければ出てこなかつたと思います。

本田 塁 MEMO

悪夢の奪還

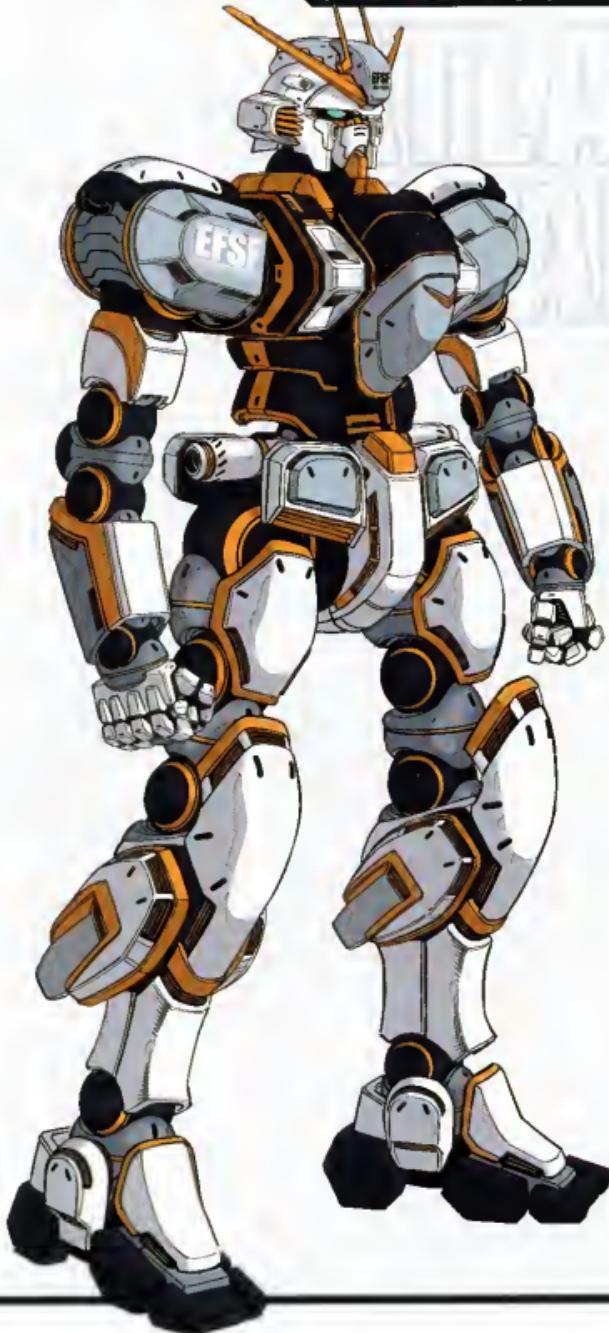
地球連邦軍の勝利で終わった一年戦争。だが、サンダーボルト宇宙域での激戦でガンダムをも撃破した「リュース・P・デバイス装備高機動型ザク」によって、パイロットの思考とMSの操作を直結させることを可能にしたりュース・P・デバイスの効果は大いに証明された。戦争終結からつか月——密かに持ち出されていたその悪夢の技術は、地球上において「南洋同盟」なるカルト教団の手に渡る。地球連邦軍とジョン・残党軍による、悪夢の奪還戦が始まった。

第二章 地球編 サンダーボルト作戦



地球編／地球連邦軍

RX-78AL アトラスガンダム





■独特の関節機構をもつアトラスガンダムのデザインでは、他のモビルスーツよりも詳細な設定画が作成された。宇宙編の機体がガンプラ化されたことで、デザインの段階から立体を強く意識するようになっている。

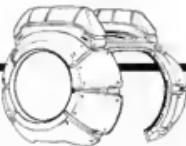
サンダーボルトは元から青年誌向けで、フルアーマー・ガンダムも意識して落ち着いた青にしていたので、ここでまたトリコロールカラーを使うのは何が違うと思って、あえてあまりガンダムでは使われていない配色に挑戦してみました。

サンダーボルトは元から青年誌向けで、フルアーマー・ガンダムも意識して落ち着いた青にしていたので、ここでまたトリコロールカラーを使うのは何が違うと思って、あえてあまりガンダムでは使われていない配色

アトラスガンダムは、元々、水中用ガンダムのつもりで考えたものなんです。連邦にはアクブルースーツがなくて、それだからジョンが圧倒的に優位になっちゃうのでマズいだろうと。申し訳ありませんでしたが、「それならば自分で一から水中用ガンダムといつものに挑戦しよう」と思ってデザイナリングは競泳選手が着ているようなアクセルスーツをイメージしています。最初トリコロールカラーで塗つてみたら、すぐガンダムらしくはなつたもののスタッフには不評で、ただ色を変えるだけで、玩具っぽくなってしまうんですよ。



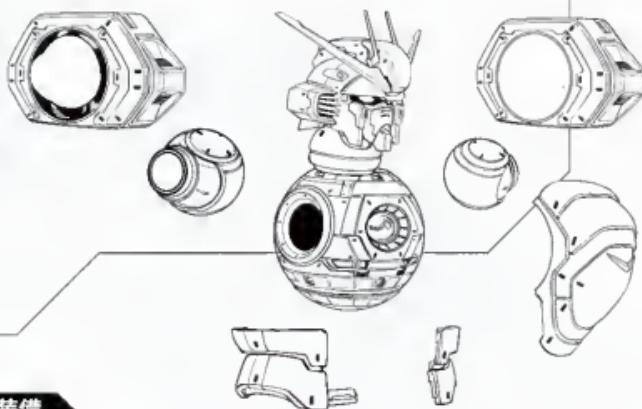
地球編で迫力のあるアクションシーンを作ろうと思ったら、フルアーマー・ガンダムのようないわゆる重武装よりは、自由に動ける機体のほうが強さを表現できると思ったので、球体関節にして動きの範囲を広くしています。ここから武装も増えていきますが、単体でも強そうに見えて、殺陣ができるビルスーシにしたかったんですね。劇中に登場させてみてわかったのは、あつたので、アクションシーンを描くのが個人的にも楽しみです。背中のデザインはすごく悩みました。が、いつものようなフルツクの組み合わせだと、水泳選手のようなスマートさが表現できなくて。有機的な動きを表現するには脊椎みたいな部分が一番重要で、これがどこで格闘するときの体のひねりなんかが上手く描けるようになります。アームのガンダムも地上ではなく飛んで跳ねて戦えるガンダムになつてほしいですね。



コクピットブロック

アトラスガンダムのコクピットブロックはボール型で、その周囲に装甲を取り付ける形で胴体部分が構成されている。そのため劇中の機体サイズも若干大きめの印象で描かれている。

コクピットブロックは全天球型の初期タイプでそのまま脱出ボッドにもなる。



アトラスガンダムの汎用装備

作画スケジュールからデザイン画は作成されないまま劇中に登場している。

サブレッグ



レールガン

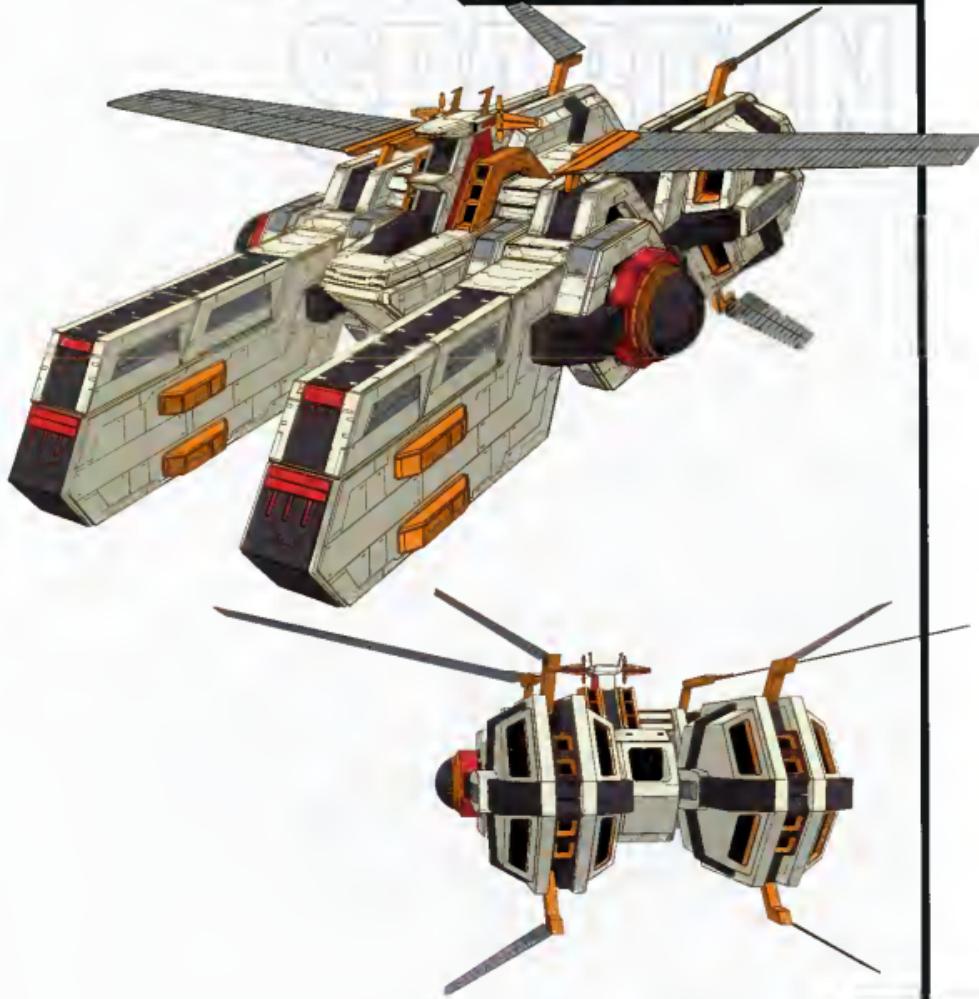


アサルトライフル

フルアーマー・ガンダムもサコ・ザクもMSVの太田垣版リファインというのが売りでしたが、アトラスは初めての完全オリジナルデザインのガンダムで、これがどう受け止められるかハラハラしています。サンダーboltが続くことになって、3集の一騎打ちでフルアーマー・ガンダムを壊してしまった後に、それを越える次のがンダムを登場させるのはすごく高いハードルで、完全に違う方向性のもので勝負しないとだめだと思いました。劇中の活躍でフルアーマーより自立しないといけないので、派生機では足りないだろうと。

陸戦型ガンダムも使えそうだとは思いましたが、やはりジムより少し上くらいの印象だと物語を引っ張るには足りなく、作品のパワーによるには、太崎日的小林幸子くらいのラスボスが必要なんですね。

アトラスガンダムが、サンダーボルトという漫画の代名詞になる機体になってくれればいいなと思っています。



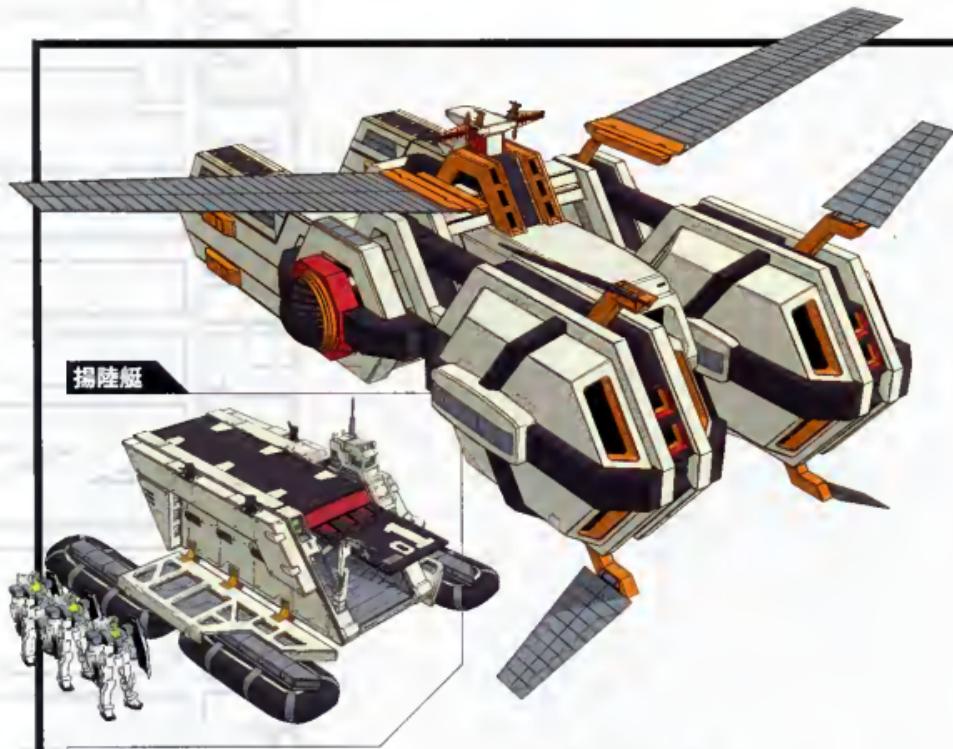
太田 塾 MEMO

ここからのサンダーポルトの中核になる艦です。ベガサス級は連載を始めたときから登場させたいと思っていました。

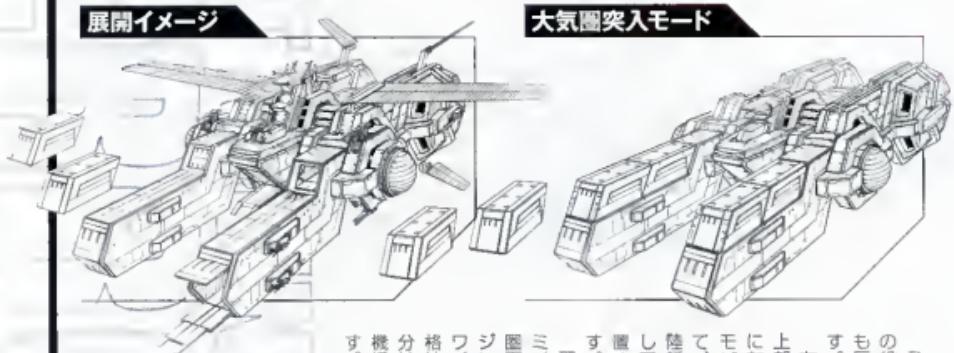
カラーリングはアトラスと同じ色味で、軍隊というよりは「鍛えられたアスリート」のイメージですね。

艦橋はもちろん、両側の腕のような部分、翼、側面の丸い部分など、これがないとホワイトベース型に見えないという構りが多く、漫画の中では色をそれらしく見せることもできないので、頭をひねりました。ファーストのホワイトベースとの部分が違うか比較してもらうと違うかもしません。

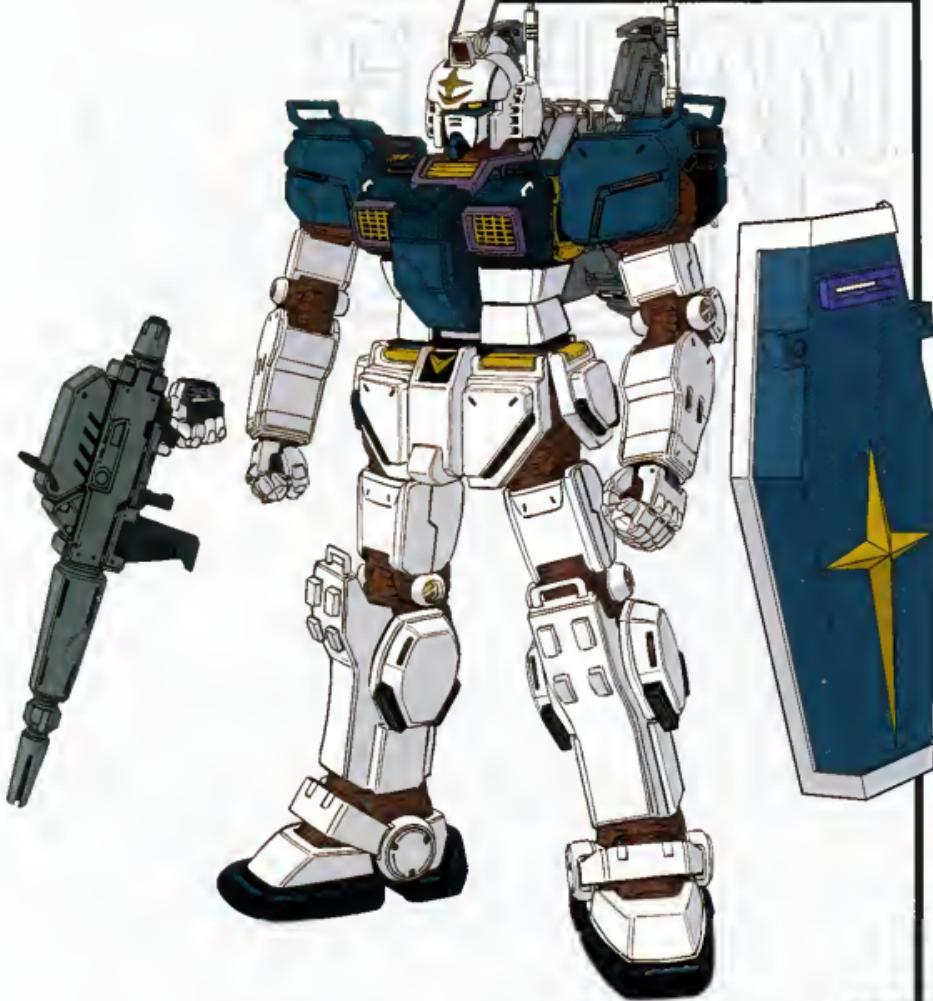
3DCGでモデルを作ってきて、経験上、六角形でデザインすると立体見えるので、スバルタンもそれを応用して作っています。絵に描くとベースに対して斜めの線が多いので、手書きならやりたくないデザインですね。



揚陸艇



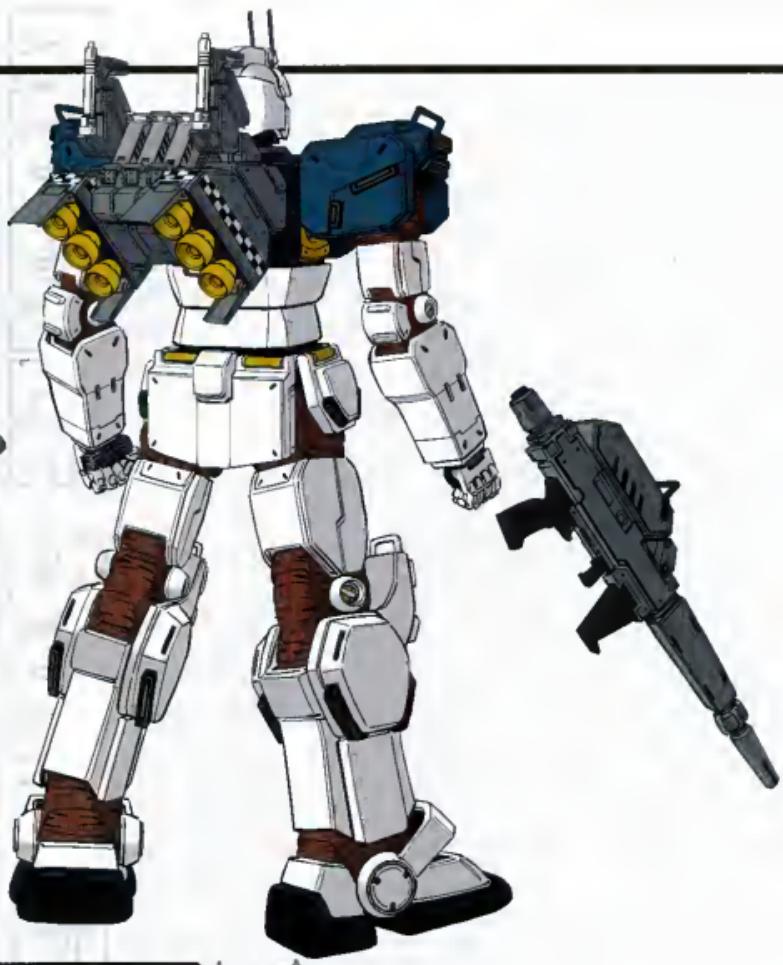
スバルタンは移動要塞としての役割で、ホワイトベースよりも巨大なイメージで描いています。左右のモビルスーツテックの上部は、分離・変形して揚陸艇になります。揚陸艇には3機のモビルスーツが格納されています。戦闘の時には合計4隻の揚陸艇をスバルタンの廻りに展開して、周囲にモビルスーツを配備することで防壁を構築します。翼の部分は折りたたみ可能な三ノフスキークラフトで、大気圏下ではこれで浮いて後部エンジンからの出力で進みます。ホワイトベースだとメガ粒子砲が格納されている艦側面の丸い部分は、三ノフスキークラフトの機構が入っているという設定です。



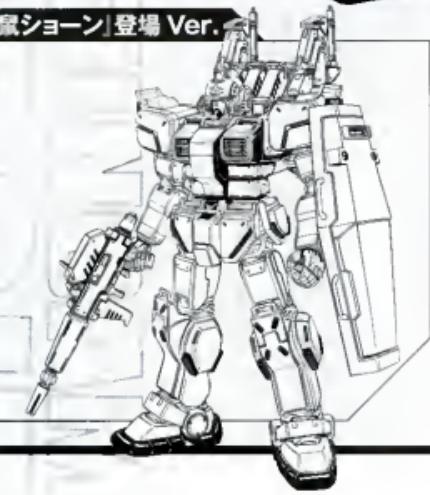
陸戦型ガンダムといえど「第08MS小隊」にも登場しましてよな。頑が違うだけで、あれはジムと全く同じ機体なんですが、こっちのほうが派手だし兵隊も喜ぶだろうな。それだけで、敵に対して精神的優位に立てるのであれば、軍隊なら絶対に使ったろうと思つて。ジムは寸胴で幼児体型のよう見えるデザインで、ガンダムの顔を乗せるとさすがに見栄えがないなと思ったので、腰を絞つてスカートに切れ込みを入れ、足が長く見えるようにプロポーションを調整しました。

陸戦型ガンダムは、本編よりも外伝「砂漠ゾーン」で登場しているのですが、その時は主役機のイメージでデザインしていたので、そのままスバルタンに何機も並んでいると強そうすぎて、再度リファインして「やらメカ」としての存在感が出るようにしました。ガンダムなんだけれどちょっと弱そづ、というさじ加減が難しかったですね。

太田垣 MEMO



外伝「砂鼠ショーン」登場 Ver.



この機体は、まだ劇中でちゃんと活躍していないので、今後どう使っていくかは自分で色々と迷っています。ただ顔がみんなガンダムなので、ずらつと並べてアーマスガンダムと一緒に登場させたときに、ちゃんと描き分けて読者が混乱しないような作劇をするのはかなり高いハードルだと思っています。



本田 垣 MEMO

ガンキャノンをベースに水中で運用できるようにした機体です。

これも宇田編で登場したガンキャノンと同じで、変えてしまふとガンキャノンに見えなくなってしまう部分が多いので、頭のアンテナとか細かいところは変えていますが、ほとんど同じままでですね。

胸や腰のインタークから取り入れた水を推進力にするウォータージェットで、水中を移動します。パックパックも同じ仕組みですね。

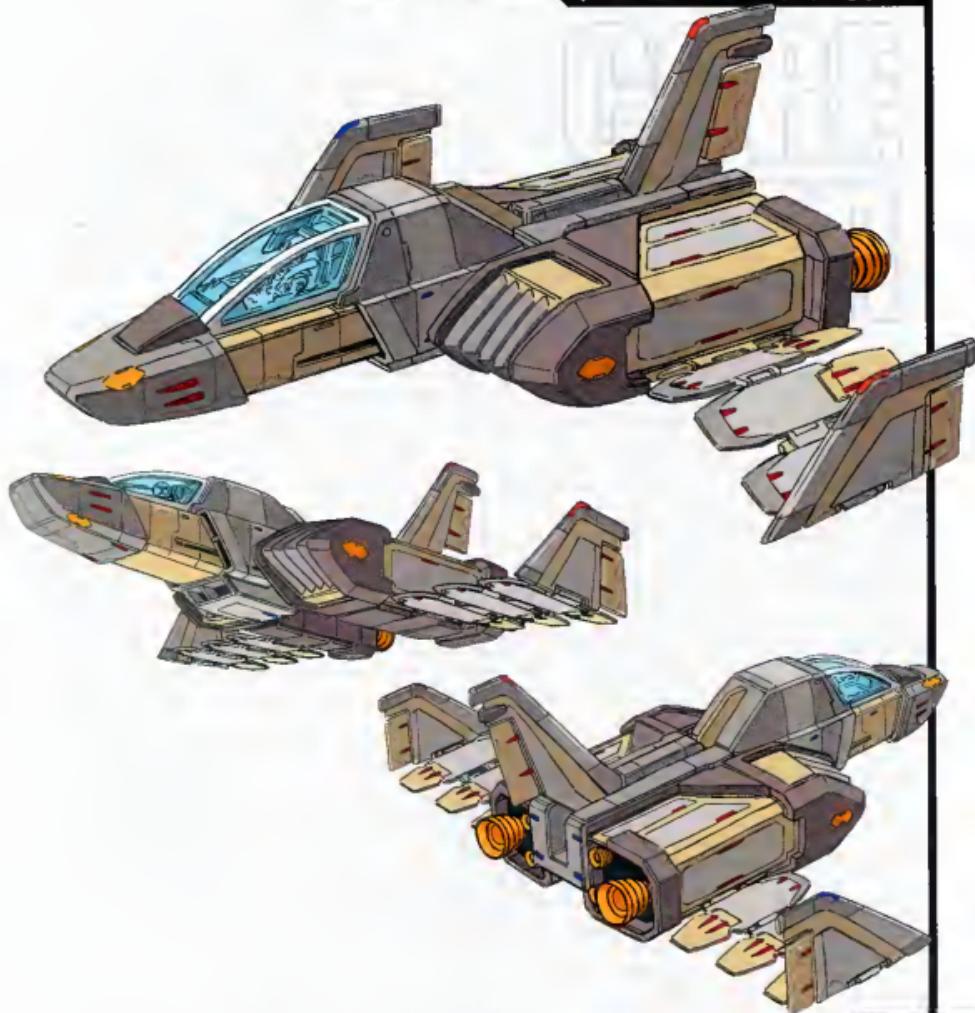
水中モビルスーツということも、アトラスガンダムと同じ球体関節になっています。デザイン的にはアトラスより後に考えたので、それよりも少しダサめにしなければいけないのが難しかったですね。同じバーツを使えば楽なんですが、そうするとアトラスの独自性というか、スペシャル感が薄ってしまいますが、カラーリングも水中っぽくするかすごく悩んだのですが、「赤い色」もガンキャノンの要素なので。



■キャノン砲の代わりに
魚雷発射管を装備している

ニードルガン



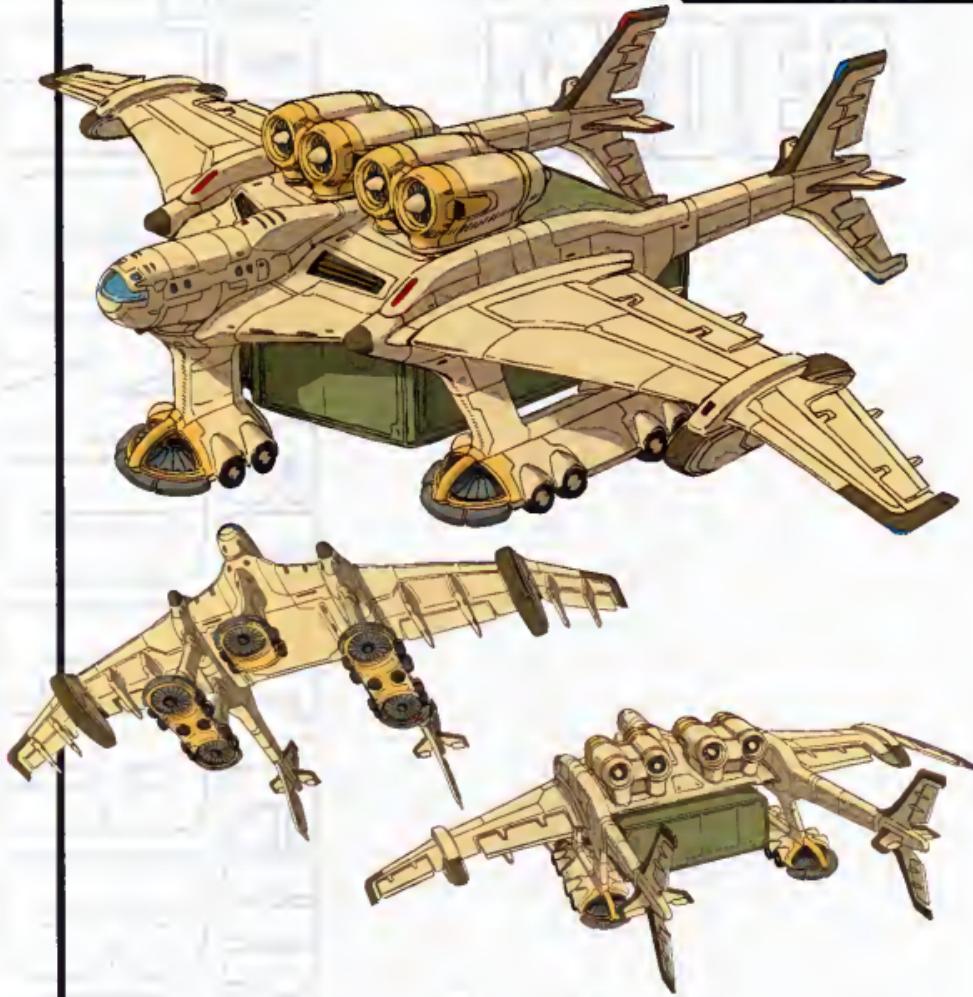


太田垣MEMO

コア・ファイターのリファインは、飛行形態をスマートにする印象が強くて、それだとコア・ブロックとして収納できな……。と思っていたら、バンダイからすごいデザインの精密なプラモが出たので、それに負けないようにしたじな、という情熱でデザインしました。

あの小さな翼で、どうすれば飛べるんだろう? どうにか飛びが気になつたので、2段階で翼を覆む仕組みを考え、羽根一枚増やしたのと、宇宙世紀の機体なので、現用機みたいに翼の揚力だけじゃなくて補助的に三ノフスキークラフトを使つてもいいんじゃないか、という備設定を加えました。そう考えないと、飛行中に変形したら失速するんじゃないかな。

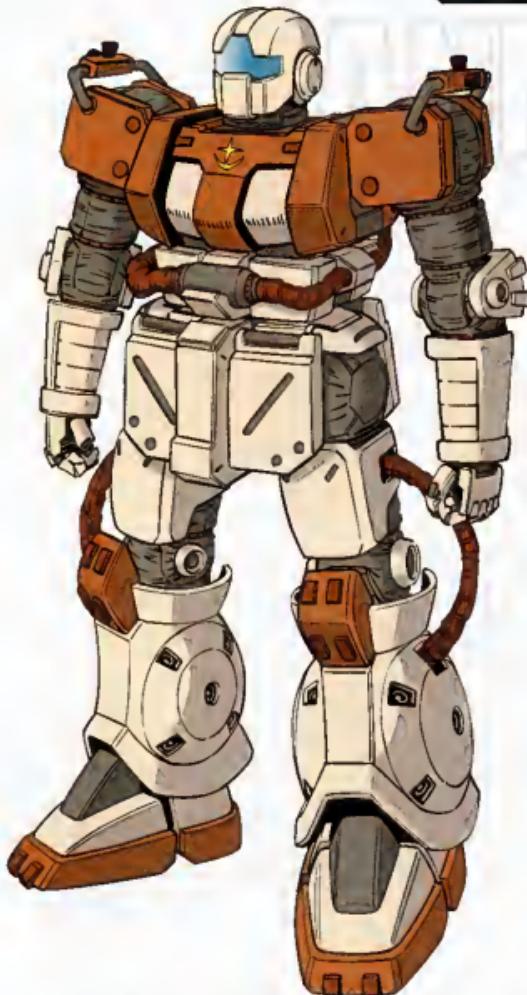
機首周りは最近のガンダムのアレンジと同じですね。宇宙編では、かなりデザインを変えたコア・ブロックを作ったんですけど、こつちは出た瞬間にコア・ファイターとわかるものになりました。



ミテア輸送機は、アニメに登場したものから橋権デザインを変えないようにしました。ただ、そのままのシルエットでちゃんと「飛びそう!」に見えるよう変更するのは悩ましかったですね。

現用機のラインを極力どことなく形で、ミテアのシルエットを変えずにリアリティを得ようとしています。主義の小型コロナにコア・ファイターが搭載されていて、敵に遭遇したら迎撃機として出撃させると、うまいアライデアが、個人的には気に入っています。

アトラスガンダムやミテアで運ばれていて、ミテア自体はかなり大きいイメージなのでコア・ファイターくらいは積めるかなと。それくらいでないと単機ではあんな輸送任務をこなせませんよね。

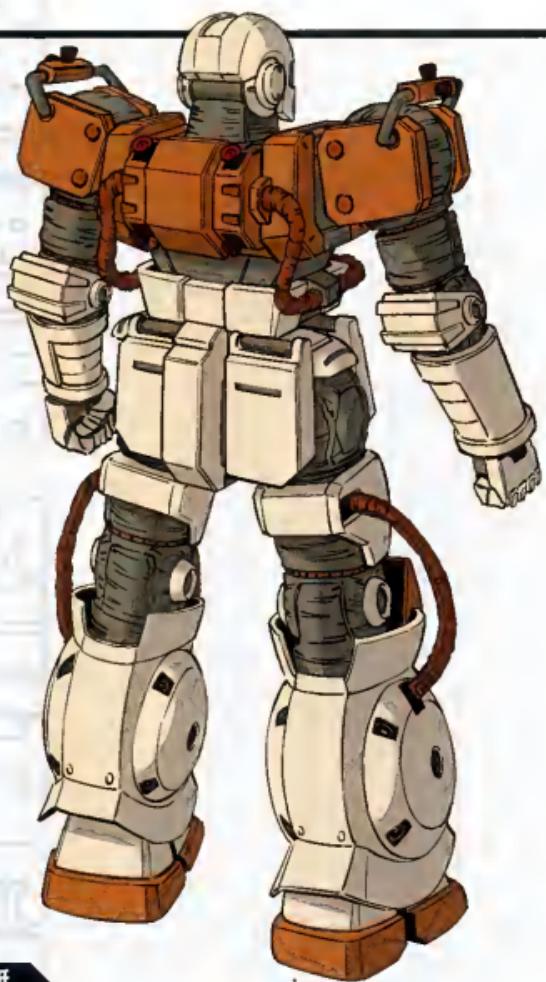


太田垣 MEMO

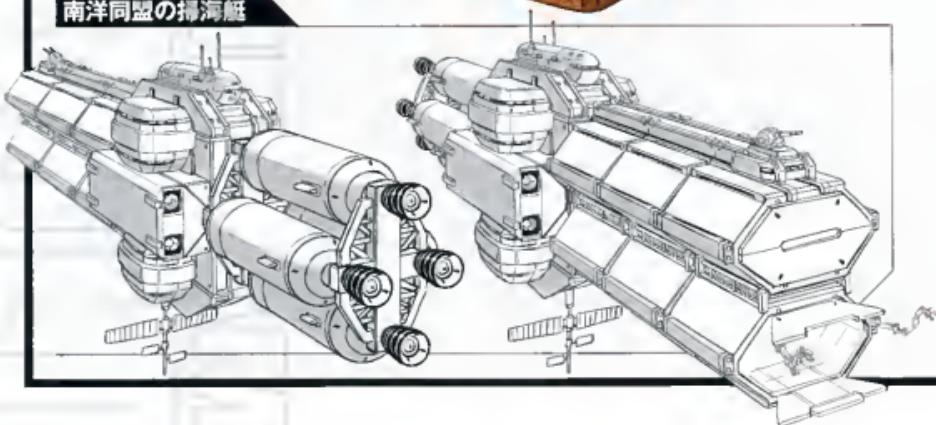
ザニーはゲームにだけ登場していたモビルスーツで存在を知らなかつたんですけど、4集の冒頭で大量のモビルスーツを登場させてMSVになつてないので、次はちょっと毛色の違うものを出したらファンの人に喜んでもらえるんじゃないかと思つて選んだ機体です。

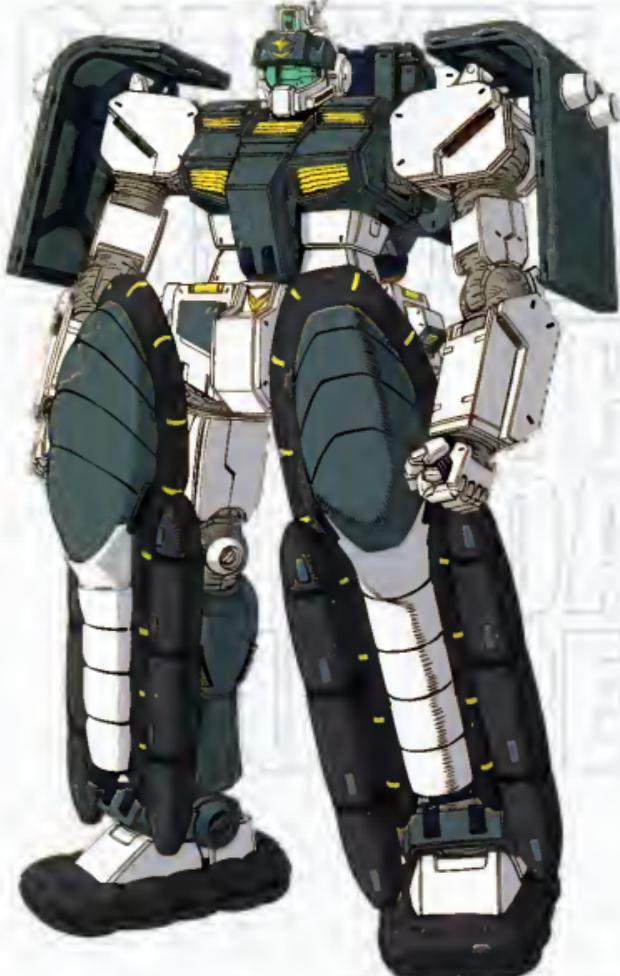
模型雑誌の作例で存在を知ったときに、「連邦が幽滅したサクのバーツを使ってジムを開発する途中の実験的な機体」という設定が面白かったので、南洋同盟の掃海艇に色々なモビルスーツの残骸が積み込んであるという設定にも合つし、普通のジムやザクを出すよりは胡散臭さも増していいんじゃないかと思つてデザインしました。

カーボリングに関しては、チベットの僧侶が着ている袈裟のイメージですね。漫画では色がわからせんが、デザイン的に描していくしかたです。



南洋同盟の掃海艇



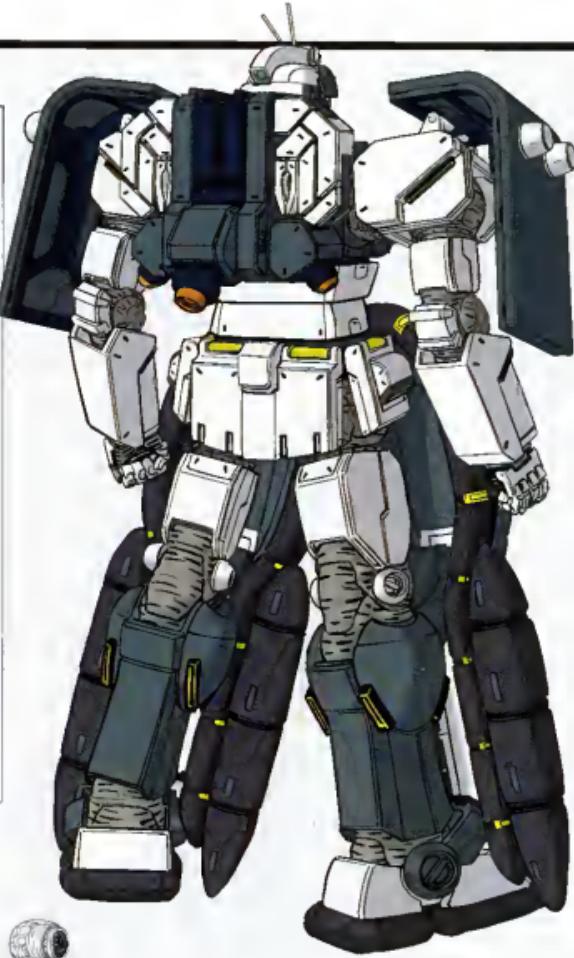
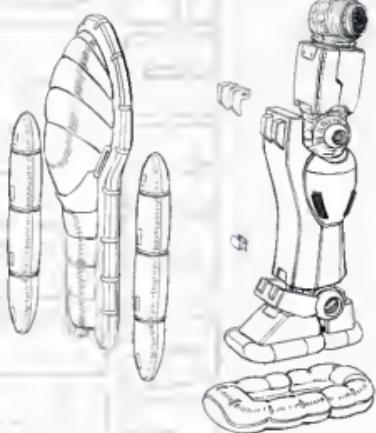
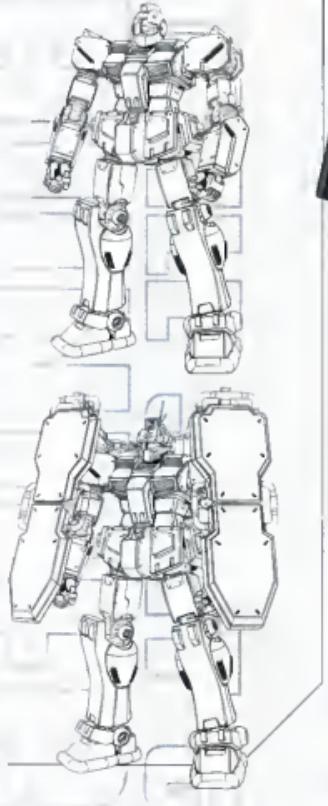
太田垣
MEMO

ジム改にフロートを装備した機体です。足回りとかフロートはもちろん、関節部分やハックバック、ザクの盾を使っているなど細かい部分でアイデアがついています。南洋同盟の掃海艇に色々なモビルスーツの残骸が積んであったのが伏線で、彼らはとにかく手に入れたモビルスーツや余ったパーツを組み合わせて、自分たちで勝手に作っちゃうという設定でデザインしています。

フロート装備は、海や川の上でのジオンの水陸両用モビルスーツと競わせるのに、なんとかしてスピード感のあるアクションシーンを作りたかったのです。そのため必要な装備を考えたものです。ジオンのほうが水中用の機体開発が進んでいて、それに対抗するには潜れなくても追いかけることができるスピードが欲しいな、と思つて。

サンダーボルト宇宙もそうで、ステージが決まるところからどんな装備で戦おうかという発想が求められるようになりますので、それでデザインが変わつてじくんだと思いますね。

バリエーション



■ジム改のスネ部分についている爪で
フロートを引っ掛けて固定している。
足裏のラバーキッショնは膨らんで
浮力を得ることもできる。

実は最初はこれがイオの乗る機体のつもりでした。地上にきていくなりガンダムに乗るもので、かなり設定が作りこんであります。やっぱりガンダムにしようとなつてアトラスを描いたので、お蔵入りしけたんですが、せっかくだから南洋同艦側の機体になりました。



太田垣 MEMO

元のアッガイは手が丸っこくて仕込み爪になっていました。アッガイは手が丸っこくて仕込み爪になっていますけど、爪ではなく何かをつかめる

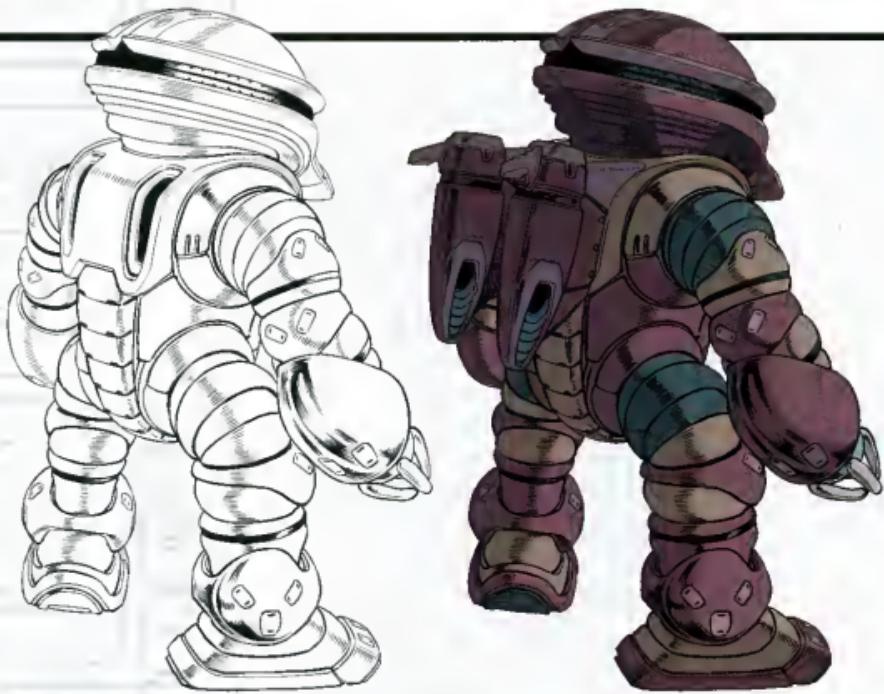
い？」という人もいましたが、アッガイは12㍍くらいの小型ビルスーツとして描じています。サクのフレームを流用して設計されているという設定があるので、全体を小さくしているのではなく、「クビット」ブロックや関節はザクと同じまで、その間の部分を短くする」とことで低身長にしています。巨大なビルスーツだと潜入任務は向いていないはずなので、できるだけ小型で動きやすいデザインを目指しました。

アッガイは可愛じょうじ「ナザ

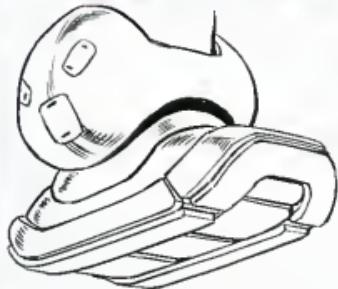
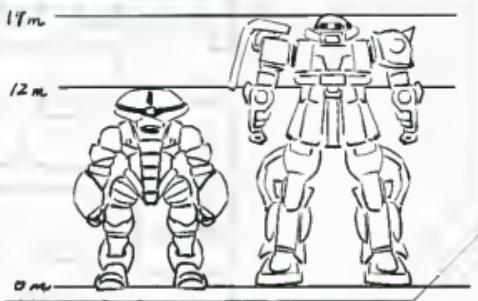
インが振つれがちなので、兵器としてのマッチョ感が出せない

かなと思っていて、「殺陣のアクションができる水陸両用のモ

ビルスーツ」という印象も与えられるアイデアとして、ここで初めて潜水服のような球体関節のデザインを使ってみて、感じがつかめたのでアトラスガンダムにも応用することになりました。



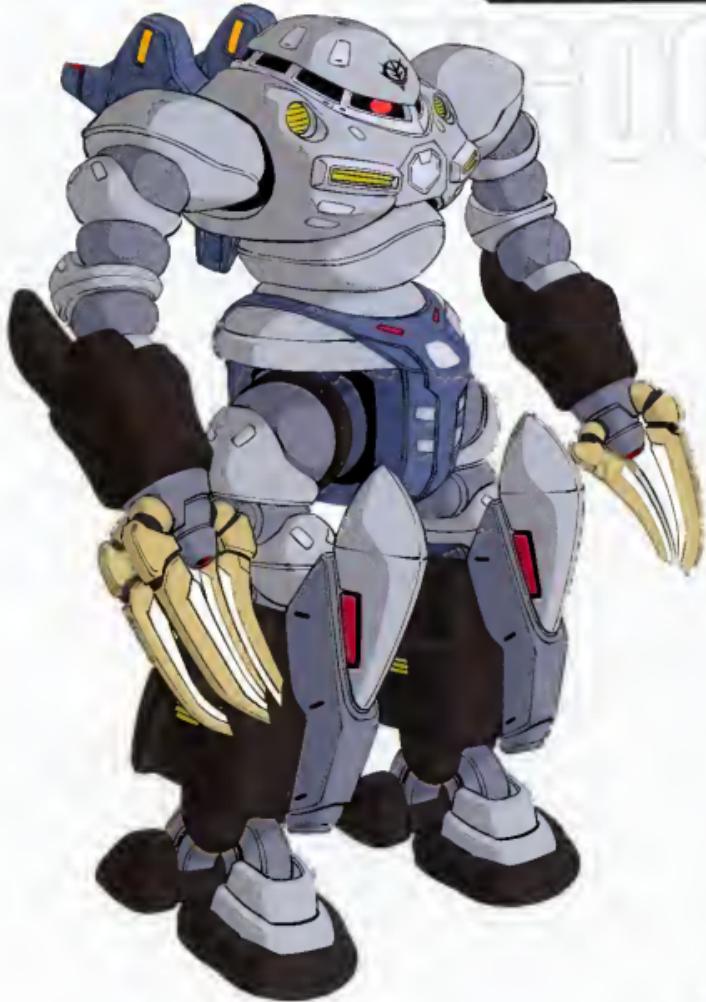
サクとの比較図



■足の裏はラバー素材で
地面をホールドする

ものにしようと思つてロボットアームにしました。装備も変わつていて、手の先からはピーム・サーベルが出ます。腰回りにスリットを入れたのは、作画していくて正解だったと思ひました。これが無かつたら刺中で動かせませんでしたね。立てる膝とかも、実はこの部分の関節が移動しないとできないので。実際にはまだ一次元の腰があると思うので、実際にモテラ一さん達に作って料理してもらえてうれしいですね。

最初に登場する水陸両用モビルスーツが、ちゃんと自分なりの新しいものにできなかつたらサンターポルトの新章は「ケでしまう気がしていたので、かなり考えて作ったデザインです」



水陸両用モビルスーツのデザインをどう変えるかという点では、やはり「O-O-SOPOポケットの中の戦争」に登場するズゴックやハイゴックのデザインのことは意識していましたが、やはり過ぎると別物になってしまふので、どうまで細ぞうかというのは悩ましかつたですね。

サンダー・ボルトでは、すべてのモビルスーツをマッチョにしてようというのが裏テーマとしてあるので、このデザインもマッチョのほうに振ってみました。顔のあたりは元々のズゴックからあまり変わらぬ感じで、読者もバツと見てズゴックだと思つてくれるんじやないかと。

太田垣MEMO

■爪の数は「哀・戦士」のポスターを
思わせる4本になっている



■水中を移動する際は足を畳んで
水の抵抗を軽減することができる



太田垣 MEMO

脚の部分以外は、かなり元のゴッグのシルエットを踏襲しています。あまり変えすぎて別物になってしまふと、ファーストのファンに気づいてもらえないやつになってしまうので。

ゴッグらしい腕が伸縮するデザインですが、サンダーボルトの水中用モビルスーツとして、腕や腰にはすべて球体関節が仕込んであります。その部分は元の「ゴッグ」のままだと腰を曲げたりひねったりするような演技ができるなかったのです。

膝を貯んで氷面や氷の上をすべることができるというのが、地球編のアイデアのひとつですね。なんとかしてモビルスーツを高速移動させないとアクションシーンに迫力がでないので、頭をひねって考え出した苦肉の策ともいえます。



■水中を移動する際は足を畳んで抵抗を軽減する。
その状態で膝を折り、ソリの様にして水面や
水上を高速移動することも。



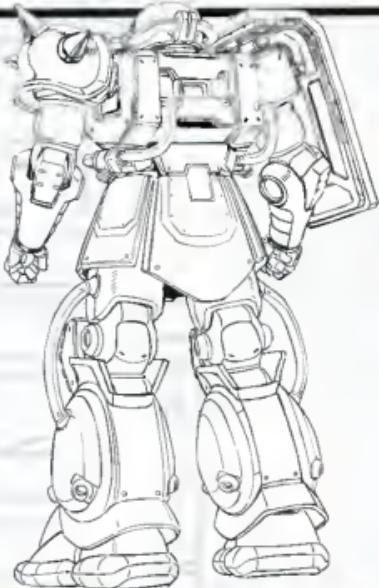
太田垣 MEMO

陸戦型ザクはどうデザインしようかと悩みましたが、宇宙用と同じであまり変えられないのと、すでに色々な人が描いていた新たに独自性を出すのも難しかったので、違和感なくまとめるところ目標にしました。

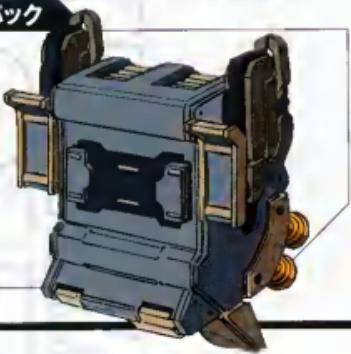
宇宙用の機体と同じ素材を使つのはリアリティがないと思ったので、動力パイプと関節部分のシーリングは硬質ゴムにしてあります。新しく思つたライアはそれくらいですね。

コクピット周りは「100%」に登場したF2型ザクのイメージを踏襲しています。動力パイプの付け根をシンプルに変えて曲げやすい感じにしました。

腰周りは宇宙用のデザインに比べるとシンプルになったと思つてます。宇宙用で失敗したので、腰にスラスターを追加したので、噴射でスカートが痛まないよう無強板をつけています。処理線は噴射の跡ですね。ザクは色を変えているだけでも楽しいので、パターンをたくさん作ってしまいました。

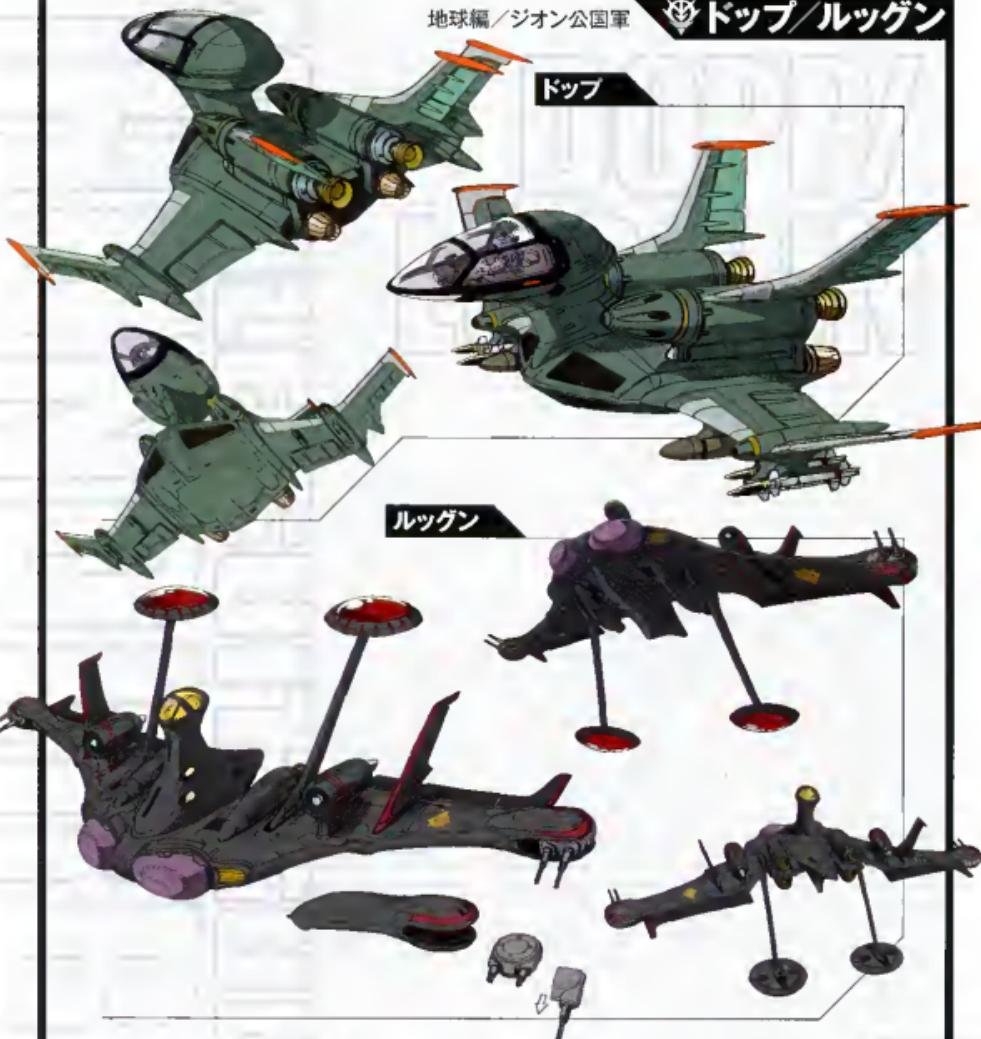


バックパック



バックショットは完全にファーストのザクのシルエットですね。重力下では手前用のように大きなバックパックを背負うとひっくり返ってしまうと思ったので、かなり小型化しました。なんとかサブアームは付けられたんですけど、予備マガジンや武器を搭載する場所があまり無いので悩んでいます。劇中に出てくるまでまだしばらく余裕があるので、もう少し考えてアイデアをつけたいですね。

ドップ



ルッゲン

ドップ 戦闘機は、元のデザインがひよこ隊長にしか見えなくて、いかにも飛ばなそうですが、ミリタリーティストでかっこよく改造するモテラーさんが多かったです。自分でもやつてみたかった機体です。

少し機首を前にして全体をシエイブアップするなど、空気抵抗が大きそうな胴体部分を斜めに切り込んで全翼機みたいにすれば飛びように見えるかなと。

この辺は、自分の知識を総動員して、シルエットはそのままにバランスを変えてデザインするのが楽しかったですね。

ドップは下のベクトルノズルがジェットエンジンで、上がロケットエンジンという設定で、普段はジェットで飛んで、高度ではロケットを使うこともあります。

ルッゲンも同じ組み合わせを使っていて、そのおかげで劇中でも成飛団に近いところから降下できました。そんな誰も気づかない部分まで考案なくつもいんんですけど、そこまで考えるから「デザインが楽ししいんですね」。

太田垣MEMO

砂漠の盗賊

一年戦争によって地球が負った環境破壊の傷跡はあまりに深く、砂漠化が急速に進む中、生き残った人々の暮らしも貧窮を極めていた。終戦から3か月後のアフリカ大陸——砂漠に埋もれる戦いに敗れたMSや様々な兵器を無許可で拾い集める廃品回収の業者を、人々は「砂鼠」と呼ぶ。サンダーボルト軍域でリビング・デッド師団の一員として戦死したと思われていたショーン・ミタテラは、「砂鼠」——砂漠の盗賊として、生き残っていた。

u.c. 0080

外伝 砂鼠ショーン編





砂漠に登場するので、穴の開いているところは防砂仕様になっている。バックパックはかなり悩みます。パックスターの役割が宇宙とは違っていて、足の部分がラバーになっているのを見ればわかると思いますが、脚部についている下向きの小型スラスターで若干浮いている状態にして、ホークラフトみたいに高速移動できるようにしています。ホバーといえどものイメージですが、あの重い機体で可能なら、ガンダムで走り回るだらうと。

外伝「砂漠ショーン」の主役機といつもイメージでデザインした機体です。読切を作画しているときにはラフ画しか作っていないかったんですけど、模型雑誌からの要望もあって追加でデザイン画を演習したものです。外伝の陸戦型ガンダムは力強い感じで、主役らしく頭も小さく足も長めにデザインしているので、スバルタンに搭載されている機体との違いも楽しんでもらえれば。

本田 垣
MEMO

バックパック



モビルスーツが地上になつたとたんに、相撲取りみたいにノシノシ歩くのがいやで、そのイメージを変えたかつたんです。あまり移動がゆっくりだと怖くないんですね。それだと兵器としての存在価値もないようになってしまふので、モビルスーツは当然、人間よりも速くないといけないし、戦車より機動力がないと使う意味がないでしょう。だから陸戦型を考えるときは、必ず高速移動させるにはどうすればいいかを意識してデザインしている。

太田垣
MEMO

「FC」のロトや「F9」に出ていたガンタンクFC-4に近いシリエットですね。

腰が高くてゆっくりしか動けないのは、戦車ではなく移動砲台だよな……。と常々思つていて、最近ではアニメでも迷走するガンタンクが描かれていたし、だいぶ戦車に寄っているものが出てきたので自分もそれに挑戦しよう。

現代戦車は前面投影面積を減らす方向性なので、本当ならもっと薄くなつてしかるべきですが、あまりやりすぎるとモビルスーツである意義がなくなってしまうんですね。

他の人のアレンジを見たときに、かつごく変えすぎてガンタンクラしさが消えているなど思つことがあって、あえて、この顔とかガンタングラッシー部分を残してやろうと試みました。

ガンタンクの記者はできるだけ使いつづりこまで崩すかといふ点が個人的には上手いつたデザインだと思います。

手の部分は、ガトリング砲のままだともう醜いじゃない、と思ったのでマイナーチュ

レーターに変えつつ、外側にマシンガンを装備しました。

宇宙戦でヒンヤリだけ登場させたんですけど、その時には低重力下では下に押さえつけながらタンクで移動するという設定

で、タンク部分に姿勢制御スラスターを付けていました。完全な無重力では使えませんが、アバオア・ワーくらいの巨大な小惑星であれば重力があつてもしかるべきだと思ったので。

この機体はスバルタンにも積んであるので、また地上でも豊場させるつもりです。



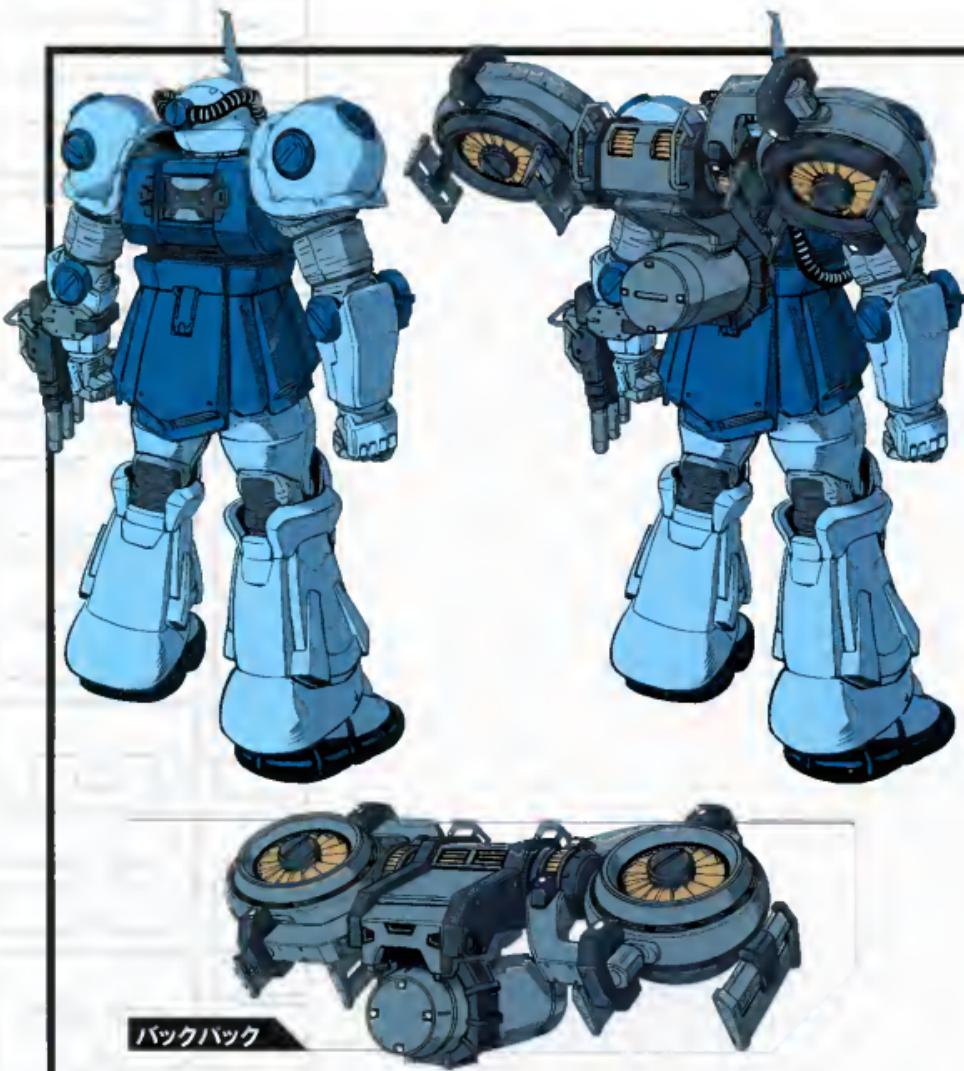


太田垣MEMO

宇宙編の連載中に、読者から地上編も見たいという声をたくさんいただったので、外伝を描くことができる機会に、じあ描いてみようと思つて作った機体です。

元々、サンダーボルトは宇宙戦ばかりで地上用の機体になつていなかつたので、初めてモビルスーツを重力下でどうやって高速移動させるかを考えました。足回りがバーになつて、脚部のスラスターと背中に搭載したファンで高速移動するというアイデアができた時に、なんとか形になつたと思いましたね。

「クビットの部分はグフの一一番の特徴なので、そのまま使つています。
これまで元のデザインを使うのが毎回悩ましいところで、全部変えるとなれば頗る時間がかかるのですが、Gouf的な記号はちゃんと入れておかなければいけません。
右腕の部分に付いているドラムには、手首から出るピートロ



バックパック

ツドが収納されています。指先のバルカン砲を使ってもよかつたんですけど、「ちょっとう氣恥ずかしかったので」第08MS小隊のグフカスタムと同じように腕に装備させるようにしました。

推進力を普通のスラスターではなくファンにしたのは、見栄えがよかつたのが一番です。あとはスマスターだと飛べそうな印象に見えてしまうのと、燃費的にもファンのほうが長く運用できそうかなと思ったのです。

背中のファンを他の機体をつけさせるのは悩んでいます。が、このグフのコンセプトがいま描いている新章に登場するモビルスーツのデザインのベースになっています。

BIG SUPERIOR COMICS SPECIAL

機動戦士ガンダム サンダーボルト⑤ 限定版

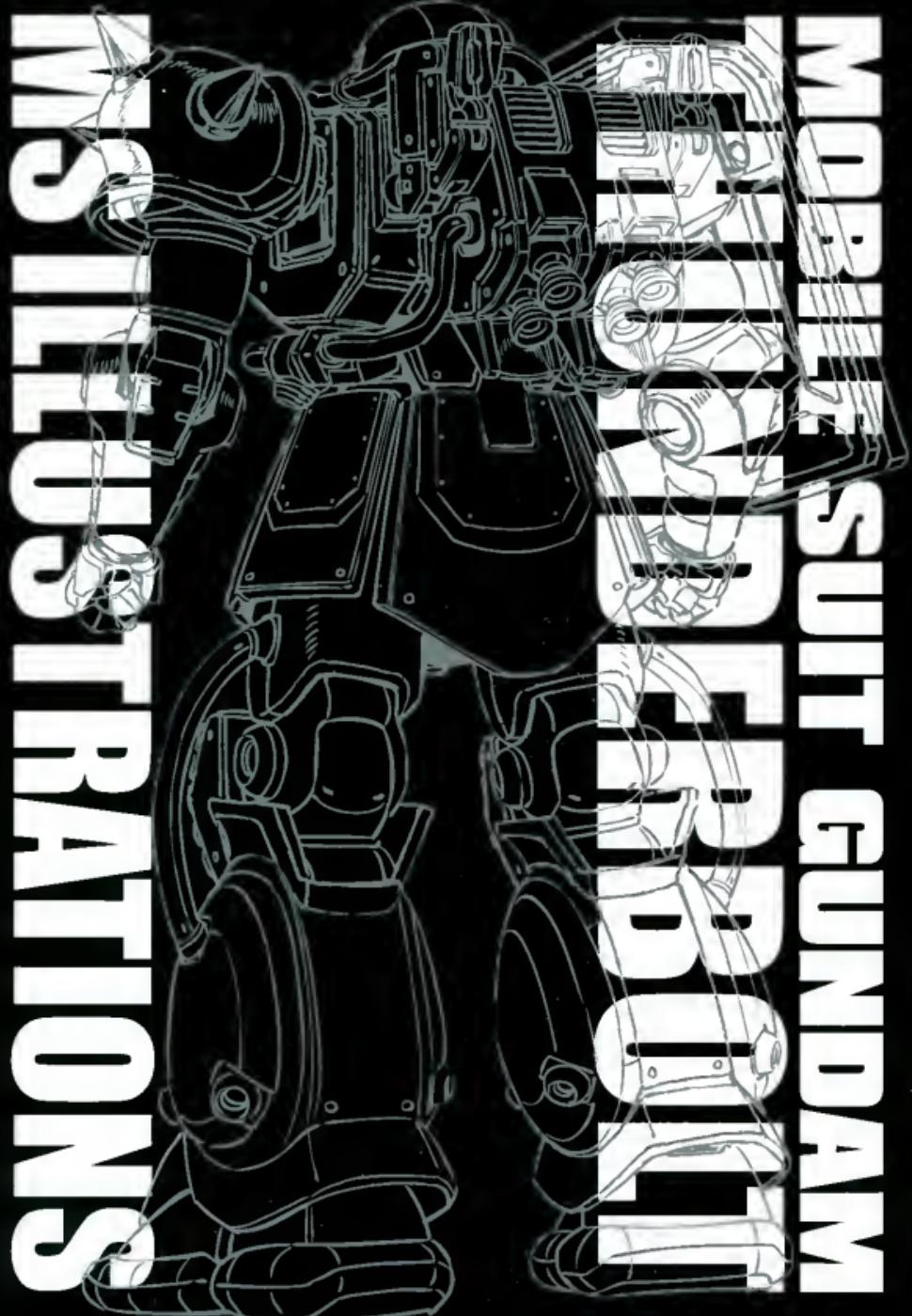
機動戦士ガンダム サンダーボルト MSイラストレーションズ「フルカラー設定集」

イラスト 太田垣康男

構成・文 平岩真輔

デザイン 関善之+村田慧太朗 for VOLARE inc.

©太田垣康男 小学館 ©創通・サンライズ



MOBILE SUIT GUNDAM
THE GUNDAM CONVENTION